

# LUPO SOLITARIO

## L'alba della Luna di Sangue



# LUPO SOLITARIO Il Gioco Di Ruolo

## L'ALBA DELLA LUNA DI SANGUE

August Hahn

- 3 **Introduzione**
- 5 **Atto Uno:** La Caccia Cremisi  
6 **Prologo:** La Strada Commerciale del Sud  
7 **Scena Uno:** Uno Stormo di Corvi  
10 **Scena Due:** Lo Stallone Assassinato  
13 **Scena Tre:** Un Ululato Lacerante  
15 **Scena Quattro:** La Carovana della Compagnia Commerciale del Nord  
19 **Scena Cinque:** Un Gradito Orizzonte
- 20 **Interludio:** Toran  
21 La Loggia della Gilda della Stella di Cristallo  
23 La Taverna al Cinghiale & al Pony  
26 La Casa di Geroy, Saggio dell'Antico Sapere
- 29 **Atto Due:** La Cripta Suukon  
30 **Scena Uno:** La Strada Morta  
32 **Scena Due:** Tombe ed Ombre
- 38 **Atto Tre:** Ultimo Sangue  
39 **Scena Uno:** La Caccia Comincia di Nuovo  
40 **Scena Due:** Pattuglia Distrutta  
41 **Scena Tre:** All'Angolo!  
43 **Scena Quattro:** Ingannati!
- 45 **Conclusione**
- 46 **Appendici**  
46 **Appendice I:** Nuovi Oggetti  
47 **Appendice II:** L'Arco di Shianlune  
49 **Appendice III:** Nuovi Mostri  
51 Licenza
- 52 Indizi per i Giocatori

### **Autore della Fonte**

Joe Dever

### **Impaginazione Originale**

Ian Belcher

### **Illustrazioni**

Tony Parker

### **Cartografia**

Gillian Pearce

### **Responsabile di Studio**

Ian Barstow

### **Direttore della Produzione**

Alexander Fennell

### **Playtest**

Mongoose Hall (Ted Chang, Michael Ekon, Wilson Phillips, Bob Roberts e altri)

### **Rilettura**

Ron Bedison

### **EDIZIONE ITALIANA**

#### **Direttore Responsabile**

Michele Bonelli di Salci

#### **Supervisione**

Michele Bonelli di Salci

#### **Traduzione**

Erica Faverio Margoni, Irene La Barbera, Roberto Pecoraro, Stefano Redolfi

#### **Impaginazione**

Mirko Pellicioni & Baldassarre Minopoli

Lupo Solitario, L'Alba della Luna di Sangue è © 2006 Mongoose Publishing sotto licenza di Joe Dever. Tutti i diritti riservati. La riproduzione di qualsiasi materiale non-Open Gaming Content di quest'opera senza il permesso scritto dell'editore è espressamente proibito. Lupo Solitario, L'Alba della Luna di Sangue è presentato sotto la Open Game License. Vedi pagina 52 del testo per la licenza. Con l'eccezione del testo nei riquadri e i nomi dei personaggi, le regole della creazione del personaggio che riguardano le meccaniche dell'assegnazione dei tiri dei dadi alle caratteristiche e le regole per l'avanzamento dei personaggi che dettagliano gli effetti dell'applicazione dell'esperienza, tutto il testo in Lupo Solitario, L'Alba della Luna di Sangue è dichiarato open content.

# Introduzione

Benvenuto a *L'Alba della Luna di Sangue*, un'avventura PDF per il *Gioco di Ruolo di Lupo Solitario*. *L'Alba della Luna di Sangue* è ambientata interamente in Sommerlund e sfiora alcune delle località e degli scenari del primo libro-game di *Lupo Solitario: I Signori delle Tenebre*. Le similitudini sono volute, dato che questa avventura è pensata per essere un'introduzione e un orientamento nel mondo di *Lupo Solitario*, ed è uno scenario indipendente.

La storia inizia nel folto della foresta del Sommerlund Occidentale, molto a sud rispetto al Monastero Ramas, vicino ad una delle principali rotte commerciali del regno. Da qui, essa si trasforma in una corsa verso nord fino alla città di Toran, uno dei più importanti insediamenti di tutto Sommerlund. Questa fermata introduce i Giocatori alla vita di Sommerlund, al tipo di cittadini che ci si aspetterebbe di incontrare in uno dei più grandi regni del Magnamund e prepara gli eroi in erba al passo successivo della loro avventura: l'antica e proibita Cripta Suukon ai piedi dei Monti Dumcrag.

Questo luogo custodisce il segreto per la sopravvivenza degli eroi dopo lo scontro con la bestia che si sta aggirando per Sommerlund, una crudele Creatura delle Tenebre di un tipo mai visto prima su questa terra. Dopo aver recuperato questa grande arma dalle trappole e dai guardiani non morti che l'hanno celata per millenni, gli eroi dovranno compiere il passo finale della loro impresa: affrontare il predatore e sconfiggerlo prima che esso riesca a consumarli e a condannare le loro anime ad una eternità di tormento nel Regno delle Tenebre.

## Che Cosa Offre agli Eroi Questa Avventura?

Oltre alla consueta esperienza e alle ricompense casuali che i Giocatori guadagnano vivendo uno scenario, *L'Alba della Luna di Sangue* fornisce anche due tesori molto importanti: uno intangibile, l'altro più solido e materiale. Anche se alcuni Arbitri di Gioco potrebbero avere dei dubbi riguardo al potere potenzialmente squilibrante della seconda ricompensa, la sua capacità di crescere insieme all'eroe al quale è legata le impedisce di diventare troppo potente per un gioco a bassi livelli.

L'oggetto in questione (l'Arco di Shianlune) è descritto in dettaglio in seguito. Artefatto di un'epoca passata, il suo potere si è affievolito a causa della profonda sepoltura e dei lunghi secoli senza la possibilità di usufruire della luce della luna che alimenta la sua magia. L'eroe che per primo lo userà in battaglia creerà un collegamento tra la sua anima e l'arma, legandola a sé per il resto della vita. Anche se inizialmente l'arco sarà molto debole, i suoi poteri speciali saranno di vitale importanza per la sopravvivenza degli eroi in questa avventura e cresceranno insieme al suo possessore. Quando colui che brandisce l'Arco di Shianlune raggiungerà i più alti gradi del suo potere, l'arma sarà diventata un potente strumento di battaglia, capace di abbattere anche il più terribile degli avversari.

L'altra ricompensa chiave in *L'Alba della Luna di Sangue* non è un oggetto fisico ma non per questo dovrebbe rivelarsi meno utile con il passare del tempo. Per scoprire l'ubicazione dell'Arco di Shianlune gli eroi devono recarsi a Toran e consultare un saggio di nome Geroyn. Geroyn, esperto di storia antica e di tradizioni sia del bene che del male, può indirizzarli sulla strada della Cripta Suukon in cambio del giusto compenso. Gli eroi che pagheranno questa somma in buona fede diverranno stimati contatti di Geroyn e scopriranno che egli è una utilissima fonte di informazioni sul passato del Magnamund e su altri antichi tesori.

Affrontare il Segugio Lacerante (la creatura che li perseguirà fin dal primo atto di questa avventura) marcherà inoltre i Personaggi Giocanti come potenziali eroi in un momento in cui il Magnamund ne ha più che mai bisogno. I Personaggi Giocanti non ne saranno a conoscenza, ma Geroyn è l'orecchio della famiglia reale di Sommerlund. Un servizio a Geroyn significa una buona parola ai più potenti signori di questa terra. Come questo gioverà agli eroi di *L'Alba della Luna di Sangue* solo il tempo saprà dirlo...

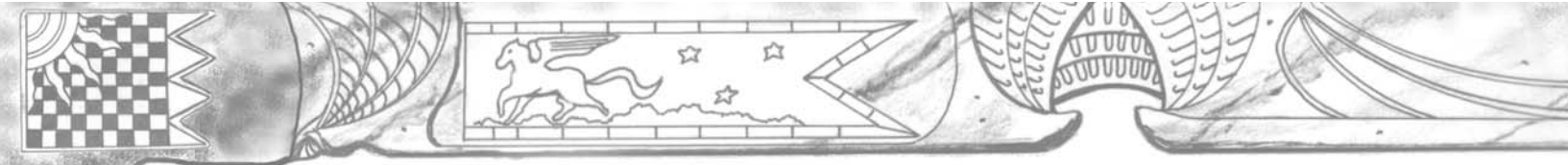
## Che Cosa Offre agli Arbitri di Gioco Questa Avventura?

*L'Alba della Luna di Sangue* è uno scenario completo che già di per sé può offrire diverse serate di avventura e suspense. Dalle iniziali scene di inseguimento attraverso la Foresta di Fehmarn passando per la disastrosa battaglia alla Carovana della Compagnia Commerciale Del Nord, ai Giocatori saranno offerti pericoli e azione da high fantasy. L'atto ambientato a Toran offre ad eroi cresciuti in città molte opportunità di farsi notare e concede ad ogni Giocatore la possibilità di interagire con il mondo del Magnamund. Gli orrori dell'antica Cripta Suukon dovrebbero soddisfare qualunque Giocatore amante di segrete profonde e delle avventure ambientate in mortali catacombe. Infine, lo scontro finale con il Segugio Lacerante dovrebbe essere un combattimento epico che i Giocatori e gli eroi ricorderanno per molto tempo.

Oltre al suo valore come scenario, *L'Alba della Luna di Sangue* fornisce diverse aggiunte al *Gioco di Ruolo di*

## L'Alba della Luna di Sangue e l'Alba della Distruzione

Gli Arbitri di Gioco che possiedono *L'Alba della Distruzione* e i Giocatori i cui personaggi siano sopravvissuti agli eventi di quell'avventura noteranno diversi collegamenti con *L'Alba della Luna di Sangue*. Quanto queste somiglianze siano dovute al caso è lasciato a discrezione dell'Arbitro di Gioco. I due moduli sono pensati per essere giocati sia indipendentemente che interattivamente: la scelta è lasciata a voi!



*Lupo Solitario*. All'interno di queste pagine è possibile trovare una descrizione dettagliata di una famosa città di *Lupo Solitario* (Toran), una letale segreta (la Cripta Suukon), una nuova creatura da usare nelle tue avventure (il Segugio Lacerante) e la descrizione completa di un nuovo artefatto maggiore (l'Arco di Shianlune). Oltre a questi utili strumenti ed oggetti, sono elencati alcuni aggranci per fornire agli Arbitri di Gioco nuove idee per proseguire con gli eroi di questa avventura. Il testo descrive anche un nuovo ordine sociale di Sommerlund, gli Agenti della Stella, e suggerisce le regole su come Personaggi Giocanti e Non Giocanti possano unirsi alle sue consacrate fila. Qualunque partita ambientata a Sommerlund o la cui trama contenga elementi riguardanti Sommerlund sarà certamente valorizzata del materiale proposto in *L'Alba della Luna di Sangue*.

Per gli Arbitri di Gioco questa avventura ha inoltre il vantaggio di essere la prima di una serie di scenari collegati tra loro a formare un'ampia trama che può essere usata come base per una intera campagna. Le future avventure per *Lupo Solitario* utilizzeranno lo stesso formato presentato in *L'Alba della Luna di Sangue*, permettendo agli Arbitri di Gioco di assimilare rapidamente tutti gli elementi base della trama dello scenario e passare subito al gioco.

## **Background - L'Alba della Luna di Sangue**

Questa avventura tecnicamente ha inizio nelle terre di Slovia, nel Magnamund Settentrionale. Andus, un membro di una società segreta di Sommerlund chiamata gli Agenti della Stella, era sotto copertura come diplomatico Sommerliano di secondo piano alla corte di Slovia. In realtà egli era una spia, inviato dalla Gilda di Toran (la Confraternita della Stella di Cristallo) per investigare riguardo alle voci di una magia oscura esercitata dai nobili di Suentina. Mentre controllava l'appartamento di un nobile che era stato visto acquistare strani e arcani materiali, Andus scoprì una serie di note e di pergamene riguardanti stregoneria malvagia e un vile complotto per destabilizzare la nobiltà di Slovia. Sorpreso, scoprì in fretta che il nobile era in realtà un Helghast di notevole forza e ne seguì una violenta battaglia, che portò ad un devastante incendio degli appartamenti del nobile.

Andus, credendo di avere ucciso l'Helghast, uscì barcollando dagli appartamenti in fiamme del nobile, gravemente ferito e dolorante. Quanto aveva scoperto negli appartamenti della disgustosa Creatura delle Tenebre gli diede una motivazione sufficiente per rischiare la sua vita in una disperata corsa verso Sommerlund. L'Helghast aveva in mente un massacro politico durante i Riti di Slovala, una festività Sloviana durante la quale tutti gli esponenti della nobiltà si riuniscono nella Grande Sala del Palazzo Alto della capitale, Suentina, per ricevere il favore dell'attuale principe (Ormir) e presentare i loro tributi. Per il suo scopo l'Helghast aveva intenzioni di creare un Segugio Lacerante; travestendosi da nobile, il suo piano era di svelare la bestia al cospetto del Principe e della sua corte e quindi di aiutarla nel massacro che ne sarebbe seguito.

Con la distruzione della discendenza reale di Slovia, l'Helghast avrebbe potuto interrogare le anime catturate e gettare Slovia nel caos in pochi giorni. Alcune annotazioni nel testo accennavano che l'Helghast avrebbe anche potuto contattare degli agenti di Vassagonia per progettare un attacco contro Suentina nel momento in cui si sarebbe trovata senza guide dopo il massacro.

Andus aveva trovato le prove di questo orribile complotto, note che descrivevano nel dettaglio la creatura, un Segugio Lacerante, ed alcune indicazioni riguardanti la magia delle tenebre usata nella sua creazione. Ma egli riuscì a salvare poco dalle fiamme, solo un singolo foglio riguardante la creazione e le capacità del Segugio, che nascose sulla sua persona. La possibilità della presenza di una simile bestia era una notizia di estrema importanza che doveva essere riportata a Sommerlund immediatamente. Quel poco che era riuscito a scoprire leggendo la pergamena descriveva una creatura capace di intrappolare le menti e di aprirle per essere interrogate e tormentate. Questo non era una semplice empietà; era una seria minaccia per la sicurezza degli ordini più elevati. Cosa sarebbe successo se altri Helghast avessero creato questi Segugi in altri paesi... perfino nello stesso Sommerlund! I suoi capi a Toran dovevano essere informati al più presto.

Sfortunatamente, fu qui che Andus commise il suo secondo errore: credette che l'Helghast non avesse avuto il tempo di creare il Segugio Lacerante. Ritenendo di avere personalmente sconfitto la minaccia contro Suentina, egli ritornò a Sommerlund il più velocemente possibile, cavalcando da solo nel Magnamund Settentrionale sul suo fedele destriero Sommerliano. Si trovava a pochi giorni di viaggio dalla città di Toran quando venne raggiunto dal suo destino. Ciò che uccise Andus non furono le ferite ma i mortali artigli del Segugio Lacerante. Infatti, non solo Andus non era riuscito ad uccidere l'Helghast (benché ferito era riuscito a sopravvivere) ma il crudele non morto aveva già creato il Segugio Lacerante. Avendo capito che riuscire a fermare l'Agente era per il momento molto più importante dei piani a Slovia, l'Helghast liberò il Segugio Lacerante sulle tracce della spia Sommerliana.

Il Segugio Lacerante seguì le tracce di Andus durante tutto il tragitto verso Sommerlund. Sotto la luce color porpora della Luna di Sangue il Segugio Lacerante infine raggiunse Andus e lo ferì mortalmente mentre cavalcava negli ombrosi boschi della Foresta di Fehmarn. Comunque, anche il Segugio Lacerante venne gravemente ferito dal pugnale magico di Andus e fuggì nel fitto della foresta per recuperare le forze.

L'avventura inizia con gli eroi in viaggio lungo le rotte commerciali meridionali di Sommerlund, ove scopriranno i resti lacerati di Andus e le tristi notizie che egli ha riportato nella sua terra natale a costo della vita. Vengono forniti dei suggerimenti per lavorare con diversi tipi di eroi e idee alternative per iniziare lo scenario, ma *L'Alba della Luna di Sangue* inizia proprio quando per la prima volta i nostri futuri eroi si sentiranno gelare il sangue udendo l'ululato del Segugio Lacerante.



# Atto Uno: La Caccia Cremisi

*Sommario:* In questo atto gli eroi ritrovano il corpo di Andus, le note dell'Helghast e il diario di Andus. Inoltre essi diventano la nuova preda del Segugio Lacerante. Potrebbero inoltre trovare l'impugnatura del pugnale ingioiellato di Andus, il suo cavallo morto e l'equipaggiamento gettato a terra, acquisendo così maggiori conoscenze riguardo la creatura che ha commesso questa macabra uccisione. **L'Atto Uno** termina quando gli eroi raggiungono Toran dopo una terribile caccia ad opera del Segugio, che dimostrerà di essere effettivamente invulnerabile ad eccezione di un punto debole menzionato nell'ultima pagina del diario di Andus.

## Introdurre i Personaggi

Dato che questa avventura è ambientata interamente a Sommerlund gli eroi devono avere una ragione per trovarsi in questo paese all'inizio della storia. Sicuramente sarà più semplice introdurre nell'ambientazione alcune classi di personaggio, come i Cavalieri Ramas e i Cavalieri del Regno di Sommerlund. Il primo caso è particolarmente semplice, dal momento che l'inizio dell'Atto è posto nella parte meridionale della stessa foresta in cui si trova il Monastero Ramas. I Cavalieri del Regno potrebbero semplicemente essere di pattuglia lungo la strada commerciale o cavalcare verso sud per altre ragioni. In ogni caso, entrambe le idee sono ben supportate sia dalla zona che dalla storia.

Anche i Confratelli della Stella di Cristallo sono adatti a questa storia e possono avere un ruolo particolare. Poiché Andus era un Agente della Stella, eroi Confratelli potrebbero essere stati incaricati dalla loro gilda per incontrarsi con Andus lungo la strada meridionale. Questo li porterebbe vicino al luogo dell'estremo riposo di Andus nell'Atto Uno, **Scena Uno** ma non importa se lo oltrepassano senza notarlo, perché alla fine incontreranno i resti sventrati del destriero di Andus più a sud lungo la strada nell'Atto Uno, **Scena Due**.

I Nani Artificieri di Bor e i Bucanieri di Shadaki spesso sono ingaggiati come mercenari e possono trovarsi nella zona in cerca o di ritorno da un impiego. Se questa motivazione non piace ad un membro di queste classi, possono trovarsi altre ragioni per la sua presenza a Sommerlund per questa avventura. Talvolta i Padri del Clan chiedono ai Nani Artificieri di viaggiare verso i loro alleati per portare notizie e per consegnare messaggi per i quali Bor non può fidarsi di corrieri. Un Bucaniere potrebbe essere in fuga da avversari dal mare ed essere in viaggio nelle terre interne per evitarli.

I Maghi di Dessi spesso posseggono grandi doti di preveggenza. Prevedendo la gravità del destino di Andus e il potere del Segugio Lacerante, un discepolo dei Maghi Anziani potrebbe essere richiamato al corpo di Andus in un tentativo di evitare l'oscuro auspicio che la sua morte potrebbe comportare.

Nonostante le Amazzoni di Telchos siano molto legate alla propria terra, non è loro vietato viaggiare al di fuori del loro territorio, anche se non sono inclini a farlo spesso. L'Arbitro di Gioco è incoraggiato a lavorare con i Giocatori di questa classe per trovare una buona ragione per il loro trovarsi lungo una strada nel sud di Sommerlund. Potrebbe essere sufficiente qualcosa di semplice come un rancore personale verso un bandito che vive a Toran.

Nonostante le Amazzoni di Telchos siano molto legate alla propria terra, non è loro vietato viaggiare al di fuori del loro territorio, anche se non sono inclini a farlo spesso. L'Arbitro di Gioco è incoraggiato a lavorare con i Giocatori di questa classe per trovare una buona ragione per il loro trovarsi lungo una strada nel sud di Sommerlund. Potrebbe essere sufficiente qualcosa di semplice come un rancore personale verso un bandito che vive a Toran.

## Altre Classi di Personaggio

Le classi di personaggio descritte nelle espansioni di Lupo Solitario, come *Magia del Magnamund*, sono in genere accettabili in *L'Alba della Luna di Sangue*, con alcune eccezioni.

Un locale Druido Custode delle Erbe potrebbe essere avvisato del terribile male in avvicinamento dal suo legame con la natura e potrebbe mettersi direttamente alla ricerca del Segugio Lacerante: sperando di incontrare gli altri Personaggi Giocanti prima della bestia! Analogamente, un Mistico Kundi in viaggio in queste terre potrebbe avvertire un simile disturbo nello scorrere della natura e volere investigare sul problema. Un Saggio di Lyris potrebbe semplicemente essere in viaggio verso Toran per motivi di studio e imbattersi per caso in **Atto Uno, Scena Due**. È difficile che una Figlia di Strega rinnegata stia viaggiando per caso attraverso le terre selvagge, ma potrebbe accompagnare la Carovana della Compagnia Commerciale del Nord in **Atto Uno, Scena Quattro**, diretta verso Toran e verso una possibile salvezza dalla lunga mano di Shasarak. Un Cavaliere Vakeros lavora bene in coppia con un Mago di Dessi, fungendo da guardia del corpo al più intellettuale compatriota.

Un singolo Stregone Shianti potrebbe essere introdotto in questa avventura in maniera analoga a un Mago di Dessi. Tuttavia uno Stregone Shianti avrebbe una vita molto dura in *L'Alba della Luna di Sangue*. Il Segugio Lacerante preferirà attaccare lo Stregone Shianti rispetto a tutti gli altri Personaggi Giocanti. Stregoni di 2° livello o superiore soffriranno gli effetti della loro capacità di classe Anima Luminosa quando il Segugio attaccherà in questa maniera.

Questa avventura PDF è pensata per eroi piuttosto che per canaglie, quindi Ministri delle Tenebre (dal supplemento *I Signori delle Tenebre*), Streghe di Shadaki e Druidi Ceneresi non sono raccomandati come Personaggi Giocanti.

## Atto Uno, Prologo: La Strada Commerciale del Sud

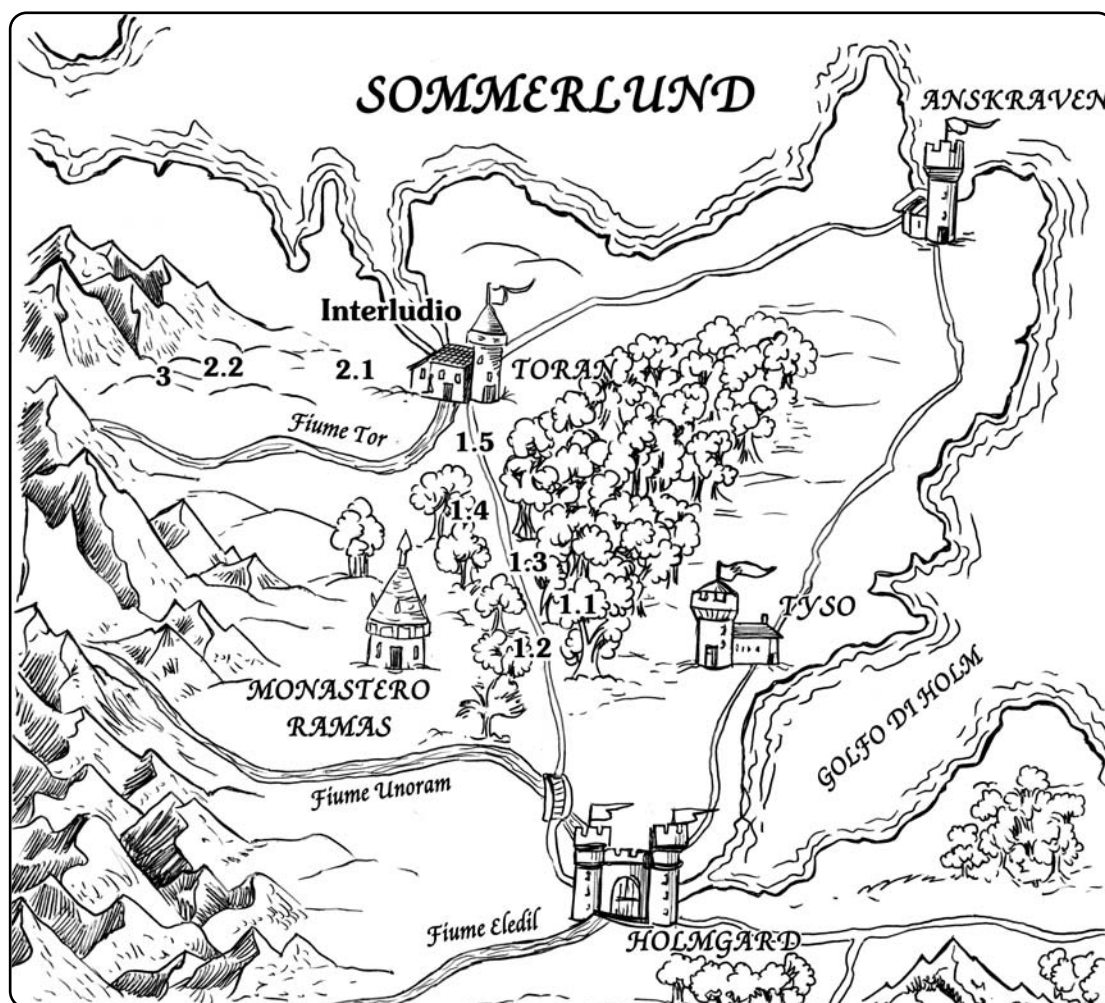
Il sole è tramontato da più di un'ora e la strada davanti a voi sembra un fiume di inchiostro nero sotto la torva luce della Luna di Sangue. Ci si aspetta che questa sia una notte di violenza, di funesti presagi e azioni compiute nell'oscurità. La foresta ad ovest è fitta e minacciosa, una massa di ombre con rami simili a dita scheletriche allungate verso il freddo cielo color porpora.

Tutti i Personaggi Giocanti inizieranno sulla strada commerciale del Sud, un'ampia pista battuta che si snoda da Toran a Holmgard, sfiorando i margini della Foresta di Fehmarn. Anche se tutti i personaggi iniziano separatamente, l'Arbitro di Gioco potrebbe aver bisogno di dividerli in due gruppi: quelli che viaggiano verso nord e quelli che viaggiano verso sud. I Personaggi diretti a sud incontreranno prima l'**Atto Uno, Scena Uno**. I Personaggi diretti a nord incontreranno prima l'**Atto Uno, Scena Due**.

A questo punto concedi ai Personaggi un po' di tempo per interpretare, interagendo con loro per descrivere il viaggio lungo la strada commerciale. Se i Personaggi Giocanti non sono tutti nello stesso gruppo, muoviti rapidamente tra un gruppo o un individuo e l'altro, concedendo ad

ognuno qualche minuto per definire se stesso e il proprio carattere. Arbitri di Gioco esperti potrebbero spostarsi tra i personaggi coinvolti in **Atto Uno, Scena Uno** e quelli in **Atto Uno, Scena Due**, facendo crescere la tensione in due scenari separati prima che i due gruppi finalmente si incontrino.

Nota che non esiste un ordine "giusto"; i Personaggi non devono necessariamente proseguire seguendo le **Scena Uno, Due e Tre** in una sequenza particolare. Solo **Scena Uno** e **Tre** sono necessarie per l'avventura. Personaggi che non trovassero il cavallo di Andus nella **Scena Due** non perderebbero alcuna informazione essenziale e nemmeno parti della trama, anche se coloro che indagheranno sulla cavalcatura morta potranno trovare più interessanti informazioni su Andus e il suo nemico.



## Atto Uno, Scena Uno: Uno Stormo di Corvi

Questa scena è l'introduzione principale per i Personaggi Giocanti che stanno pattugliando la strada del sud (come Cavalieri Ramas o Cavalieri del Regno di Sommerlund) o viaggiando lungo di essa verso sud (come Confratelli della Stella di Cristallo). Quando è il momento, leggi o parafrasa il riquadro "Il Segno dei Corvi" agli eroi diretti verso sud. Dovrebbero trovarsi tutti abbastanza vicini alla posizione dell'Agente della Stella caduto e il rumore dei corvi che si alzano in volo dall'albero di Andus dovrebbe facilmente attirare la loro attenzione (prova di Percezione con CD 8).

### Il Segno dei Corvi

A qualche centinaio di metri nel profondo della foresta si ode un flebile rumore di uccelli gracchianti. Corvi, a dozzine, sono appollaiati sugli alberi di un'imponente quercia di Sommerlund, i loro occhi brillanti risplendono di rosso alla luce della luna. La cacofonia dei loro incessanti versi vi innervosisce man mano che vi avvicinate a loro. Di tanto in tanto, uno o due di essi sprofondano nelle chiome in basso, solo per tornare su pochi istanti dopo con qualcosa di brillante nel becco.

La possibilità di trovare un tesoro dovrebbe essere sufficiente per invogliare la maggior parte degli avventurieri ad indagare sull'albero dei corvi. Personaggi con le abilità Addestrare Animali o Sopravvivenza superando una prova (CD 12) noteranno inoltre che così tanti corvi normalmente sono segno di una grande uccisione nelle vicinanze o di qualcosa gravemente ferito. Qualunque personaggio con l'abilità di parlare veramente con questi animali udirà i corvi ripetere di continuo la stessa cosa: "Uomo! Uomo! Uomo!"

Nonostante l'apparente pericolosità della foresta, al momento è abbastanza sicuro addentrarsi. Non è necessaria alcuna abilità particolare per trovare l'albero dei corvi, dal momento che si trova abbastanza vicino alla strada. Non appena gli eroi entrano nella radura dove giace il corpo di Andus, i corvi inizieranno un terribile fracasso, voleranno in circolo per due volte intorno al loro albero e quindi si disperderanno. Se i Personaggi Giocanti hanno bisogno di un indizio per trovare il cavallo morto dell'Agente, evidenzia il fatto che diversi corvi si dirigeranno verso ovest in un piccolo stormo. Nuovamente, chi fosse in grado di comprendere i noiosi uccelli riconoscerebbe la parola "Cavallo!" mentre i corvi volano via. Quando gli eroi diretti a sud si riuniscono nella radura per indagare, leggi o parafrasa il riquadro "Radura" come descrizione di cosa troveranno. Se qualche Personaggio arriva in ritardo puoi ripetere quanto hai detto ai primi eroi o descrivere nuovamente l'area con parole tue.

### Radura

Un sentiero d'erba strappata e di macchie nere attraversa questa radura fino ai piedi di un'imponente quercia

di Sommerlund. Ai suoi piedi, accasciato sulla schiena, si trova un uomo coperto di sangue con indosso laceri vestiti di pelle da cavaliere e un mantello scuro. Non appena attraversate il limite degli alberi per assistere a questa macabra scena, i corvi sul corpo e molti altri che erano appollaiati sopra di voi si alzano in volo. Un terribile coro di uccelli urlanti e che sbattono le ali scoppia sopra le vostre teste non appena essi si sparpagliano in tutte le direzioni.

Coloro che esaminassero il corpo del povero Andus riuscirebbero a determinare facilmente che si trattava di un umano, alto all'incirca 1 metro e 70 cm, di corporatura snella e con i capelli biondo scuro. Rimane abbastanza del suo volto da dove i corvi avevano iniziato a banchettare perché qualunque Personaggio con una ragione per conoscere Andus (come un mago della Confraternita incaricato di incontrarsi con lui) possa riconoscerlo nonostante le misere condizioni del suo corpo. Un esame più approfondito rivelerebbe diverse ferite minori sul suo corpo, inclusa una profonda benché accuratamente bendata ferita al fianco (questa fu causata dalla lotta con l'Helghast a Suentina) e una lunga cicatrice sulla parte superiore del torace (una vecchia ferita ricordo di una battaglia nella sua giovinezza). Nessuna di loro sembra sufficientemente grave da averlo ucciso, ma la sua gamba sinistra è brutalmente lacerata e sembra quasi bruciata. In questa gamba è presente un pezzo strappato del tessuto della camicia legato stretto sopra il ginocchio in una sorta di laccio emostatico improvvisato.

### Il Cadavere

Qualunque eroe che volesse effettuare una prova di Guarire sul corpo di Andus potrebbe ottenere le seguenti informazioni. Alti punteggi della prova riveleranno la corrispondente categoria e tutte le informazioni ottenibili con tiri più bassi in base alla tabella "Il Corpo di Andus". Ogni eroe può tentare una volta; non è possibile ritentare a meno di non disporre di una migliore esperienza nell'abilità, illuminazione e migliori condizioni di lavoro: opportunità che i Personaggi non dovrebbero avere.

Eroi con l'abilità di individuare il magico noteranno che la ferita emana uno splendore che si sta dissolvendo. Se sono in grado di percepire maggiori informazioni riguardo le aure magiche, riusciranno a determinare che Magia della Mano Destra è stata usata per causare questa ferita e anche se al momento è troppo confusa per riuscire a capire di più, doveva essere molto potente nel suo stato originario. Qualsiasi cosa abbia dilaniato la gamba di quest'uomo era incredibilmente affilata e letale ma era anche il prodotto di una magia estremamente malvagia.

Nessuna prova di Sopravvivenza o di Conoscenze riuscirebbe a comprendere la fonte della ferita, dato che è stata causata da una bestia che non è mai stata vista nelle terre del Magnamund prima d'ora. Nell'incredibilmente raro caso che un eroe abbia accesso alla conoscenza degli

## IL CORPO DI ANDUS

### Risultato della Prova di Guarire

Informazioni Ottenute	
9 o meno	Quest'uomo è morto. Veramente morto. È morto da circa mezz'ora.
10-14	Come sopra, e quest'uomo è morto dissanguato a causa della ferita alla sua gamba. Nessuna delle altre ferite era letale, ma la ferita alla gamba non ha mai smesso di sanguinare e alla fine lo ha ucciso. Inoltre, vi è un tatuaggio a forma di stella nella parte interna del suo braccio: coloro che superano una prova di Conoscenze (arcani) con CD 15 identificano Andus come un Agente della Stella.
15-20	Come sopra, inoltre la ferita che lo ha ucciso è stata causata da un artiglio di qualche genere. Doveva essere in qualche modo infuocato perché la ferita è gravemente ustionata all'interno e all'esterno. Nonostante questo danno da fuoco, la ferita non si è cauterizzata.
21 o più	Come sopra, e inoltre la ferita emana cattivo odore come se si fosse putrefatta in un lasso di tempo incredibilmente breve. Vi è inoltre un pezzo di carne immediatamente attorno alla ferita che sembra congelato, come se il fuoco che lo aveva scottato si fosse improvvisamente congelato.

Shianti vi è una possibilità molto remota (prova di Conoscenze (storia) con CD 30) che egli sia in grado di paragonare la ferita a quelle riportate dalle vittime di Demoni di Ghiaccio. Non è importante che gli eroi imparino questo da soli, dal momento che le informazioni fondamentali si trovano letteralmente davanti a loro all'interno del diario di Andus.

Se gli eroi perquisiscono Andus, gli troveranno addosso ben poco di valore. Ha una cintura con un fodero per pugnale vuoto, un borsello con 15 Corone d'Oro (altre 19 sono sparse per la radura e sui rami degli alberi a causa dei corvi), un anello di bronzo intarsiato con una runa, un piccolo libro rilegato in legno e un bel mantello.

### L'Anello

L'anello è un dono dei nani di Bor per l'aiuto fornito durante una disputa commerciale anni prima. È carino ma praticamente privo di valore (1 Corona d'Oro, 10 Corone d'Oro per un Nano) e non è magico.

### Il Fodero

Il fodero vuoto del pugnale è in realtà importante, ma solo come indizio di un'arma mancante, parte della quale può essere trovata in **Atto Uno, Scena Due**

### Il Mantello

Chiunque esamini il mantello deve effettuare una prova di Percezione e comparare il risultato con la tabella "Il Mantello di Andus".

## IL MANTELLO DI ANDUS

### Risultato della Prova di Percezione

Informazioni Ottenute	
13 o meno	Questo è un bel mantello
14-15	È intessuto con una stoffa scura e resistente e piccoli fili metallici sono in seriti nella superficie esterna. Esposte ad una luce diretta, le fibre brillano, facendo assomigliare il mantello ad un cielo notturno.
16-17	Molto più interessante è la presenza di una tasca segreta nascosta tra le sca pole. Sembra che ci sia una pergamena all'interno... (Chiunque tenti di raggiungere la pergamena sarebbe tagliato da una lama nascosta subendo 1d4 danni alla Resistenza).
18 o più	La tasca segreta è ingegnosamente protetta da una sottile lama inserita all'interno della cucitura che ferirà la mano di chiunque tentasse di aprirla. Una prova di Disattivare Congegni con CD 12 riuscirebbe ad aggirarla e a guadagnare un accesso sicuro alla tasca.

La tasca contiene una pergamena stracciata di cuoio pallido (pelle umana trattata e oliata). Il foglio fa parte di un rotolo di pergamena molto più lungo che si è strappato durante la battaglia di Andus contro l'Helghast a Slovia. Questo frammento, tutto ciò che è riuscito a salvare, descrive nel dettaglio parte della creazione di una terribile bestia. Sfortunatamente, gran parte del testo è scritto in Oscuro e in alcuni punti nascosto da incantesimi di confusione della Magia della Mano Destra. Una prova di Sapienza Occulta (CD 20) permetterebbe di capire lo scopo del documento e di decifrare il nome "Segugio Lacerante" ma nulla di più. Anche se utile per i Personaggi Giocanti, questa pergamena non è essenziale: quando alla fine essi porteranno il mantello a Toran, Geroyne o la Confraternita saranno in grado di recuperare senza rischi il documento.

### Il Libro

Il libro è riempito di scritti cifrati, molti dei quali sono in un codice personale morto insieme ad Andus. Le ultime piccole pagine sono scritte più frettolosamente e possono essere lette facilmente perché Andus non ha avuto tempo di codificarle appropriatamente. Esse corrispondono a **Indizio per i Giocatori A – Il Diario di Andus, Agente della Stella**.

La copertina macchiata di sangue del libro porta scritta la parola Andus e un sigillo della Confraternita della Stella di Cristallo. All'interno, la scrittura è per la maggior parte indecifrabile: con la morte dell'autore il codice è perduto e probabilmente le annotazioni non saranno mai decifrate. Tuttavia, le ultime pagine sono scritte dal codice e sembrano essere scritte nella stessa grafia ma in modo affrettato. La grafia combacia e le due gocce di sangue sulla pagina potrebbero spiegare la fretta...

## Il Diario di Andus – Ultime Annotazioni

Il primo paragrafo passa gradualmente dal codice di Andus alla parte non cifrata. Esso è in parte ancora cifrato e dunque in gran parte incomprensibile. Coloro che possiedono 5 o più gradi in Conoscenze (storia) ed hanno così accesso all'abilità speciale di Decifrare Scritture possono tentare una prova di Conoscenze (storia) CD 22 per decifrare il primo ingarbugliato paragrafo:

*Sono riuscito a mettere insieme abbastanza della pergamena della canaglia per capire il resto del suo piano. Ora comprendo perché il [macchia] ha acquistato una pesante gabbia d'acciaio sulla piazza del mercato. Egli... no, esso intendeva in realtà creare una di quelle orribili cose e liberarla nella corte di Slovia. Immagina questo nuovo orrore che distrugge l'intera casa regnante di Slovia in un sol colpo!*

Il resto dell'ultima annotazione di Andus si libera completamente dalla codifica e può essere letto facilmente:

*Fortunatamente, credo di avere l'unica copia posseduta dall'Helghast e non penso che esso abbia avuto tempo di creare la mostruosità. Il vile linguaggio in cui è scritta la pergamena la definisce un Segugio Lacerante,*

*sebbene io non ne abbia mai visto o sentito parlare fino ad ora. Ho studiato la pergamena più a lungo possibile ma le mie abilità sono più appropriate ad ottenere simili documenti che a leggerli. Già ora alcuni dei simboli e dei glifi mi fanno bruciare gli occhi e [macchia]. Non posso restare qui a Suentina. Ho chiesto al principe Ormir il permesso di partire: devo tornare a Sommerlund!*

*La Confraternita saprà cosa fare con questa pergamena e con la conoscenza oscura scarabocchiata sopra di essa con sangue inquinato. Devo anche parlare a Geroyyn. Toran è parecchio lontana da qui, ma devo riuscire a raggiungerlo. Egli ha studiato le storie antiche e alcune delle parole sulla pergamena sembrano provenire dalla lingua di quegli Antichi di cui gli ho sentito nominare. Non ho tempo di riprendermi dalle ripugnanti ferite che l'Helghast mi ha causato. Devo tirare avanti, ferite o meno.*

*Se ho ragione Sommerlund... no, l'interno mondo, potrebbe trovarsi in grande pericolo. Se l'Helghast credeva che uno solo di questi Segugi Laceranti fosse in grado di annientare l'intera corte Slovia, comprese le guardie, devo riportare queste informazioni a casa. Forse il Vecchio Geroyyn potrebbe trovare una debolezza della loro creazione, o la Confraternita potrebbe avere notizia di loro da testi che non ho mai visto. In ogni caso, non posso fallire. Mi metterò in cammino all'alba.*

### Agenti della Stella

Le seguenti informazioni sono a disposizione di qualunque mago della Confraternita o di coloro che riescono con successo ad identificare il mantello o il tatuaggio di Andus:

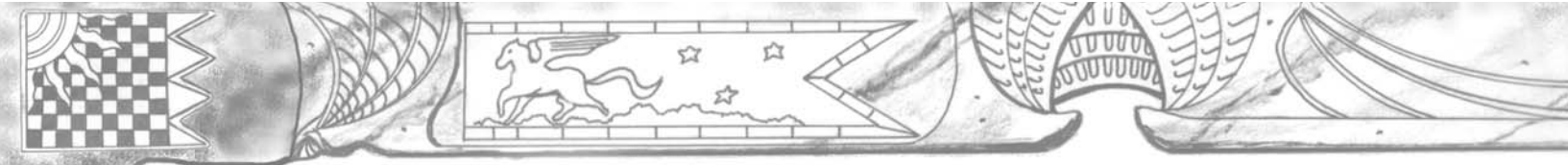
*Nella terra di Sommerlund, dove la nobiltà del regno e la Confraternita della Stella di Cristallo lavorano così bene insieme, vi è spesso bisogno di qualcuno con l'abilità di parlare ad entrambi i gruppi e di agire nel loro migliore interesse in tutte le terre del Magnamund. Questi agenti segreti, gli Agenti della Stella, servono con merito la Confraternita, portando all'ordine mistico i benefici delle abilità mondane e delle capacità fisiche e ricevendo in cambio allenamento e protezione dai poteri della magia.*

*Gli Agenti della Stella sono individui tipicamente carismatici e portati a socializzare, con un amore per Sommerlund e il desiderio di proteggere i loro mentori della Confraternita e la gente del reame da pericoli sia interni che esterni ai confini della loro terra natia. Sono ben consci dell'esistenza del Regno delle Tenebre e del fatto che i Signori di Helgedad non stanno dormendo così profondamente come la gente comune vuole disperatamente credere. Sanno che il male cammina ancora per il mondo e in molti casi essi rappresentano la prima linea di difesa contro quei malvagi poteri.*

*L'Ordine della Stella non chiede ai suoi membri di agire impreparati. In cambio della fedeltà e della loro sollecitudine ad accettare anche gli incarichi più pericolosi, gli Agenti hanno diritto ad alcuni dei più intensivi ed efficaci addestramenti magici disponibili in tutto il Magnamund. Anche se questi insegnamenti non fanno di loro veri maghi, forniscono loro una preparazione generale riguardo ai poteri della Magia della Mano Sinistra e una piccola quantità di potere magico proprio. Tutto ciò è unito ad abilità di combattimento insegnate da alcuni dei più abili combattenti di Sommerlund, facendo di ogni Agente della Stella un guerriero autosufficiente ed un incantatore capace di farsi valere contro qualunque minaccia possa incontrare durante lo svolgimento del proprio dovere. Ci si aspetta che gli Agenti della Stella risolvano ogni situazione rapidamente e nel modo più opportuno. Sia la nobiltà di Sommerlund che i capi della Confraternita della Stella di Cristallo ripongono in essi la loro fiducia: una posizione che già di per sé significa un certo potere.*

*Gli Agenti della Stella non sono numerosi ma rappresentano un ordine molto unito. Raramente esistono più di 50 di essi in uno stesso momento e le loro capacità spaziano dai membri novizi fino a individui estremamente potenti e influenti che occupano le più alte cariche del governo. Gli Agenti possono generalmente riconoscersi l'un l'altro grazie ai loro mantelli e ad uno speciale medaglione d'oro a forma di stella che indossano. Vi è una legge non scritta all'interno dell'Ordine della Stella secondo la quale in caso di necessità ogni Agente deve prestare aiuto ed ospitalità agli altri compagni, non importa quale sia il prezzo.*

È possibile per un Personaggio Giocante diventare un Agente della Stella attraverso le azioni compiute in *L'Alba della Luna di Sangue*. Se questo dovesse succedere, l'Arbitro di Gioco potrebbe farlo avanzare come Agente in due modi. Il primo modo è multiclassare: un Agente della Stella può liberamente multiclassare in un Confratello della Stella di Cristallo, se ha la possibilità di allenarsi con loro nel loro quartier generale. Tuttavia egli non potrà mai superare il 3° livello di classe come mago della Confraternita. Il secondo modo è utilizzare la classe avanzata dell'Agente descritta in *Magia del Magnamund*.



Alcuni eroi potrebbero chiedersi perché, se le notizie che Andus stava portando erano così importanti, l'Agente non si è diretto direttamente a Holmgard. Ciò sembra particolarmente strano dal momento che la capitale di Sommerlund è molto più vicina di Toran alla strada del sud che Andus stava percorrendo di ritorno da Slovia. Altri potrebbero essere insospettiti dal fatto che Andus non abbia scritto in codice le ultime pagine del suo diario quando egli ebbe chiaramente il tempo di consultarsi con l'Alto Principe prima di partire. Andus non ha cifrato di proposito le annotazioni finali del suo diario perché consapevole della possibilità di non sopravvivere al viaggio verso casa e voleva che chi lo avesse trovato fosse in grado di portare a termine la sua missione. Per quanto riguarda l'aver ignorato Holmgard in favore di Toran, la risposta all'enigma può essere trovata in Geroyne quando gli eroi parleranno con lui durante l'Interludio.

Non vi è molto altro che possa essere fatto qui, anche se gli eroi potrebbero voler dare al corpo una degna sepoltura o accamparsi per la notte. Personaggi addestrati nell'abilità Sopravvivenza saprebbero che accamparsi in una radura intrisa di sangue è un ottimo modo per essere attaccati da predatori ed eroi saggi penserebbero che qualunque cosa abbia attaccato e ucciso quest'uomo potrebbe essere ancora nei paraggi. Altri potrebbero preferire partire subito per seguire

le informazioni del diario di Andus e vi è la possibilità percorrendo a ritroso la strada del supplizio di Andus di scoprire ulteriori informazioni.

Se gli eroi decidono di accamparsi o di dare sepoltura ad Andus, vai a **Atto Uno, Scena Tre**.

Se gli eroi decidono di ripartire subito verso nord in direzione di Toran, vai a **Atto Uno, Scena Tre**.

Se gli eroi preferiscono seguire a ritroso le tracce insanguinate lasciate da Andus, vai a **Atto Uno, Scena Due**.

Questa scena rappresenta l'introduzione principale per i Personaggi in viaggio verso nord lungo la strada (come Nani Artificieri di Bor o Amazzoni di Telchos). Quando appropriato, leggi o parafrasa il riquadro "Carneficina" agli eroi diretti a nord. Non è necessaria alcuna prova di Percezione per notare la macabra scena: il cavallo è stato attaccato e ucciso lungo la strada e i Personaggi non avranno difficoltà a notarlo.

Questo era il cavallo di Andus, Tyrrus. Era una cavalcatura fedele, e il suo corpo subì la furia del primo impatto del Segugio Lacerante. Tyrrus morì quasi sul colpo, mentre Andus fu gettato a terra dal resto degli attacchi del Segugio. Questo salvò la vita di Andus, ma la terribile

## Atto Uno, Scena Due: Lo Stallone Assassinato

ferita già causata alla sua gamba (la ragione del “buco” nel fianco del cavallo) fu lo stesso mortale. Comunque, la morte di Tyrrus non è stata del tutto vana, dal momento che l’equipaggiamento di Andus può ancora essere utile ai Personaggi Giocanti. Una prova di Guarire (CD 8) permette di notare che il cavallo non è morto da molto tempo, al massimo da un’ora.

### Carneficina

L’erba macchiata di sangue, color nero brillante sotto la vermiglia luce della luna, conduce alla scena di una carneficina. Tra un paio di alti alberi un cavallo giace massacrato sul suo fianco destro. I suoi grandi occhi scuri fissano ciecamente l’oscurità, il suo fianco sinistro lacerato da qualcosa di incredibilmente affilato. Costole spaccate sporgono dalla ferita aperta, una lacerazione che corre per tutta la lunghezza del suo corpo ad eccezione di uno spazio largo trenta centimetri al centro. A pochi passi di distanza tra la vegetazione qualcosa scintilla sotto la luce rossa.

Nelle borse da sella del cavallo si trova un sacco contenente sette pasti, un giaciglio, una borraccia d’acqua piena per metà e 9 metri di corda robusta e resistente. Vi è inoltre una robusta mazza e 11 frecce intatte in una faretra alla sella. Le altre 10 frecce e lo stesso arco sono distrutti, spezzati quando Tyrrus cadde a terra a causa della terribile ferita al fianco.

Lo scintillio nell’erba vicina è dovuto all’impugnatura ingioiellata del pugnale magico di Andus: un’elsa di ottima fattura, completata da piccoli gioielli incastonati sulla croce e sul pomo. L’elsa reca un cimiero celestiale (una prova di Conoscenze (arcane) CD 10 permetterà di riconoscere la sua origine nella Confraternita della Stella di Cristallo, i maghi della Confraternita hanno automaticamente successo) ma è priva della lama. Sembra che l’intera lama sia stata spezzata alla base da uno sforzo incredibile e improvviso.

Messo in guardia dal suo cavallo impaurito dell’avvicinarsi del Segugio nascosto, Andus ebbe appena il tempo di estrarlo e di affondarlo nel fianco della bestia prima di essere gettato a terra dall’improvvisa morte di Tyrrus. Lo sforzo fu eccessivo per il pugnale e la sua lama si spezzò restando nel corpo del Segugio Lacerante. L’elsa cadde qui. Sebbene possieda un discreto valore già di per sé (le gemme possono essere vendute per 25 o più CO) gli eroi possono riforgiare il pugnale ingioiellato consegnandolo al saggio Geroy n se gli portano sia l’elsa che la lama (recuperata dal cadavere del Segugio Lacerante dopo averlo sconfitto).

Questa scena può fornire agli eroi poche altre informazioni ad eccezione di alcuni indizi riguardanti la creatura che ha ucciso Andus. La seguente tabella mostra le informazioni che possono essere apprese da un personaggio che perlustri l’area nelle immediate vicinanze ed effettui una prova di

Sopravvivenza. Nota che i risultati contrassegnati da un asterisco (\*) sono applicabili solamente se l’eroe che compie la prova possiede la capacità Seguire la Pista.

Il motivo della mancanza delle tracce da parte del Segugio Lacerante è la sua capacità di *passo notturno*: esso utilizzò il *passo notturno* fino al limitare degli alberi, notò Andus e la sua cavalcatura, utilizzò il *passo notturno* dirigendosi verso l’Agente e quindi attaccò. Quando Andus lo ferì, esso zoppicò per alcuni passi prima di usare il *passo notturno* fino al limitare degli alberi, ricomparendo, quindi usò il *passo notturno* sparendo nella foresta.

Gli eroi diretti a nord hanno in realtà tre possibili scelte a questo punto: possono tentare di mettersi sulle tracce del Segugio Lacerante, per quanto impossibile possa sembrare, addentrandosi negli alberi a sud-est. Possono seguire la pista di sangue che conduce verso la linea degli alberi a

### LE TRACCE

#### Risultato

#### della Prova

#### di Sopravvivenza

#### Informazioni Ottenute

9 o meno

Vi sono alcune tracce qui intorno ma potrebbero essere state lasciate da qualunque cosa.

10-14

Come sopra, inoltre le tracce del cavallo provengono da sud (era diretto a nord).

Il cavaliere è stato gettato a terra alcuni metri in avanti ed atterrò pesantemente, quindi si diresse strisciando verso nord-est. Vi era qualcos’altro qui ma è impossibile stabilire cosa.

15-20\*

Come sopra, inoltre la creatura che attaccò il cavallo proveniva da sud-est e si è diretta nuovamente a sud-est dopo l’attacco: non è partita all’inseguimento del cavaliere che si trascinava strisciando.

21-25\*

Come sopra, inoltre la creatura era un quadrupede della taglia e del peso di un piccolo orso e aveva lunghi artigli sui suoi arti anteriori. Questi artigli lasciano sottili tracce bruciate e congelate; gli artigli sono sicuramente la causa della morte del cavallo.

26 o più\*

Come sopra, inoltre le tracce della creatura appaiono in corrispondenza del confine degli alberi a sud-est e spariscono nello stesso punto. Le tracce si trovano *solamente* vicino alla fine degli alberi e al corpo del cavallo! Inoltre, quando la creatura si allontanò dal cavallo ucciso, stava zoppicando gravemente sul suo fianco sinistro.

nord-est nel tentativo di trovare il cavaliere ferito: questo li condurrà al corpo di Andus nella radura. O possono semplicemente decidere di proseguire il viaggio verso nord, in direzione di Toran.

## Eroi Codardi

È possibile che un gruppo di Personaggi eviti volontariamente il luogo del corpo di Andus. Nota che questa è tutt'altro che una scelta eroica: i personaggi dovrebbero ignorare tutte le tracce vicino al corpo di Tyrrus e il fatto che una vittima potrebbe ancora essere viva nella foresta. I Cavalieri Ramas e i Cavalieri del Regno di Sommerlund dovrebbero essere decisamente richiamati ai loro doveri nell'area. Confratelli della Stella di Cristallo avranno certamente bisogno di rintracciare il cavaliere dal momento che egli è il contatto che sono stati incaricati di incontrare.

Tuttavia, se i Personaggi dovessero evitare completamente **Atto Uno, Scena Uno** e rifiutarsi di esservi coinvolti: lasciali continuare. Essi saranno attaccati dal Segugio in **Atto Uno, Scena Tre** e successivamente verranno cacciati dalla creatura. Se non uccidono la creatura, essi saranno nuovamente attaccati alcune ore dopo. E di nuovo alcune ore dopo. La bestia si fermerà solo se i Personaggi entreranno in una grande area abitata, nel quale caso abbandonerà la caccia per girovagare per le campagne. Essa ucciderà centinaia di agricoltori Sommerliani e di viaggiatori finché dopo alcuni mesi verrà finalmente braccata da una coppia di Cavalieri Ramas desiderosi di vendetta. Né i Cavalieri Ramas né la bestia verranno mai più rivisti (il Segugio li ucciderà, assorbirà le loro anime e fuggirà verso il Regno delle Tenebre attraverso i Monti Durncrag... con le anime dei due Cavalieri Ramas cacciatori asservite ad esso).

Se gli eroi tentano di inseguire il Segugio Lacerante a sud-est, scopriranno che è impossibile seguire una pista nella foresta completamente buia. Se non torneranno rapidamente alla strada si perderanno e finiranno con l'arrivare ad una radura a nord – vai a **Atto Uno, Scena Tre**.

Se gli eroi seguono le tracce di sangue che portano a nord-est, vai a **Atto Uno, Scena Uno**.

Se gli eroi ignorano sia il Segugio che la tracce di sangue e continuano a camminare lungo la strada in direzione di Toran, scopriranno presto lo stormo dei corvi dell'**Atto Uno, Scena Uno**.

Questa scena ha luogo dopo **Atto Uno, Scena Uno**. L'Arbitro di Gioco dovrebbe avere ancora due gruppi separati a questo punto: coloro in origine diretti a nord e coloro diretti a sud. In questo caso, i due gruppi possono incontrarsi nel bosco (probabilmente nella radura della **Scena Uno**) o lungo la strada (possibilmente nel luogo della **Scena Due**). Essi potrebbero anche proseguire lungo la strada che conduce a Toran. In ogni caso, **Scena Tre** ha inizio con l'apparizione del Segugio piuttosto che con l'arrivo in uno specifico luogo. Essa può rappresentare un ottimo collante per unire i due gruppi: un nemico comune può trasformare velocemente sconosciuti diffidenti in fedeli alleati.

## Atto Uno, Scena Tre: Un Ululato Lacerante

I singoli gruppi di avventura probabilmente incontreranno **Atto Uno, Scena Tre** poco dopo una o entrambe le scene precedenti, preferibilmente dopo che i Personaggi Giocanti si sono resi conto che una potente bestia si aggira per i boschi e che la missione di Andus è stata interrotta, ma prima di avere ideato un concreto piano d'azione. Il Segugio Lacerante si è in parte curato la dolorosa ferita causata dal pugnale ingioiellato di Andus e, pur non essendo in perfetta salute, la vicinanza degli eroi ha risvegliato i suoi istinti omicidi. Esso li ha seguiti di nascosto dal momento in cui hanno trovato Andus o il suo cavallo e adesso è pronto a colpire! Leggi il riquadro "Ululato" ai Giocatori.

L'Arbitro di Gioco dovrebbe ricordare che questo non è un vero combattimento, nel senso che non dovrebbe finire né con la vittoria del mostro né degli eroi. Questa è una scena dell'intreccio che mostra come qualche volta un combattimento può essere usato per fare proseguire la storia senza richiedere un duello all'ultimo sangue o un furioso massacro.

### Ululato

L'aria della notte è lacerata da un ululato da raggelare il sangue. Il suono è come quello di un'anima torturata, che grida alla luna color porpora in cielo tutta la sua rabbia bestiale. La foresta intorno a voi si paralizza, come se ogni essere vivente nel raggio di diversi chilometri fosse rimasto impietrito per il terrore. Gli stessi alberi e il vento sembrano essersi fermati. Niente si muove, niente osa muoversi...

...fino a quando il sottobosco vicino si anima improvvisamente e una selvaggia bestia scura salta fuori nella vostra direzione. Con fumanti, ardenti artigli, bianchi come frammenti di ghiaccio vivo e occhi accesi di rosso, la creatura è alta 180 cm al garrese e lunga una volta e mezza. Le sue fauci bestiali sono aperte come in un sinistro ghigno di zanne affilate come rasoi, molte delle quali sono macchiate di sangue!

### Segugio Lacerante Ferito

Il Segugio Lacerante attaccherà da un direzione casuale, avendo utilizzato *passo notturno* vicino al luogo ove ha luogo l'imboscata. Quasi certamente la creatura coglierà di sorpresa i Personaggi, ma l'azione del suo round di sorpresa sarà di ululare piuttosto che di balzare loro addosso. Tutti i personaggi devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14) o essere scossi per la durata del combattimento.

**Ferito:** Questo Segugio Lacerante è stato leggermente menomato dalla lama del pugnale magico di Andus. Non può curare questa ferita finché la lama non viene rimossa. Fino ad allora, il Segugio Lacerante subisce una penalità di -2 alla Forza, alla Destrezza e alla Saggezza (già calcolate nelle sue statistiche) e non può curarsi per più di 40 punti Resistenza.

**Fuoco Freddo (Sop):** Gli attacchi di artiglio e di morso di un Segugio Lacerante distruggono le sue vittime con una combinazione magica di fuoco ardente e freddo congelante. Solo le creature resistenti o immuni ad entrambe le forme di danno fisico e di energia possono contare sulla loro difesa contro i suoi colpi.

**Intrappolare l'Anima (Sop):** Se un Segugio Lacerante infligge abbastanza danni a una creatura senziente da portarla a Resistenza -10 o meno, assorbe istantaneamente l'anima della creatura in una delle spine di brillanti pietre preziose che si estendono dalla sua massa muscolare. Queste spine di brillanti pietre preziose trattengono le anime a tempo indeterminato, impedendo qualsiasi capacità speciale che altrimenti potrebbe permettere di restituire la vita alla vittima uccisa. Ogni volta che il Segugio Lacerante assorbe un'anima in questo modo, recupera 1d6 punti Resistenza per ogni livello del personaggio o DR posseduto dal nemico caduto.

**Passo notturno (Mag):** Tre volte ogni ora, il Segugio Lacerante può muoversi da un'area di oscurità a qualsiasi altra abbastanza grande da contenere la sua forma all'interno di 120 metri. Questo è un viaggio istantaneo e non lascia tracce né crea alcun suono. Un Segugio Lacerante può combinare *passo notturno* con un'azione normale di movimento, anche eseguendo *passo notturno* dopo parte del suo movimento e poi riprendere l'azione di movimento per spostarsi per il resto della sua velocità normale (12 metri). Se usa *passo notturno* all'inizio di un combattimento, il Segugio Lacerante guadagna automaticamente la sorpresa a meno che i nemici siano pronti e aspettano l'attacco. Il Segugio Lacerante non può fare uso di *passo notturno* come parte di un attacco balzare.

**Ululare (Str):** La capacità speciale presenza terrificante del Segugio Lacerante non è automatica. Invece, deve ululare allo scopo di spaventare i propri nemici. Un Segugio Lacerante può usare il suo ululato terrificante una volta all'ora (come azione standard) e quando lo fa invoca il potere completo della sua presenza terrificante su tutte le creature a portata d'orecchio. La CD per i tiri salvezza sulla Volontà per resistere a questa capacità è 14.

Malgrado tutto, la sua incredibile velocità permetterà probabilmente alla bestia di compiere il primo attacco del combattimento. Come Arbitro di Gioco, fai in modo che il Segugio Lacerante colpisca l'eroe che sembra maggiormente in grado di resistere al suo assalto furioso. Ricorda, questo è un incontro voluto dalla trama: non un'autorizzazione per sterminare l'intero gruppo di eroi. Inoltre tieni a mente che durante questo primo attacco il Segugio caricherà piuttosto che balzare addosso agli eroi.

Il Segugio Lacerante combatterà per quattro round contro gli eroi. Esso userà le proprie capacità con intelligenza, ma talvolta il dolore e la frenesia faranno sì che cambi bersaglio o attacchi nemici in movimento piuttosto che finirne uno buttato a terra come avrebbe fatto normalmente. Questo è un vantaggio per gli eroi, dal momento che è probabile non riesca a uccidere nessuno di loro; esso li ignorerà se saranno ridotti ad un valore negativo di Resistenza.

## Avere a Che Fare con l'Imprevisto – Uccidere il Segugio

È *estremamente* improbabile che eroi del livello iniziale raccomandato (dal 1° al 3°) per questo modulo possano uccidere il Segugio Lacerante senza l'aiuto dell'Arco di Shianlune. Nonostante ciò, i Giocatori sono noti per essere creativi e trovare il modo di prevalere anche contro il più difficile degli ostacoli (specialmente quando non è previsto che lo facciano). Nessuna previsione o accurata pianificazione può fare fronte al potere di Giocatori determinati, non importa quale gioco si stia giocando.

Se i Giocatori riescono a trovare un modo per sconfiggere legalmente il Segugio Lacerante, dovresti permettere loro di farlo. Vi sono pochi modi per uccidere il divertimento di un gioco velocemente quanto far pensare ai Giocatori che l'Arbitro di Gioco non sia corretto. Se tu dici arbitrariamente "Beh, sì, questo dovrebbe funzionare, ma il modulo dice di no, quindi non può succedere" probabilmente allontanerai i Giocatori e la vostra sessione di gioco avrà una fine molto prematura. Se essi capiscono onestamente come uccidere il Segugio, permetti loro di uccidere la bestia e rivela che la loro vittoria è stata ben meritata ma inaspettata.

Questo non significa che lo scenario debba terminare qui. Puoi sempre proseguire il resto dell'avventura con gli eroi diretti a Toran per consegnare il diario di Andus e la pergamena scritta su pelle umana. Gli eroi possono ugualmente essere incaricati di recuperare l'Arco di Shianlune nel caso altre creature come il Segugio fossero state create. In questo caso l'Arco dovrà essere consegnato a Geroynd dal momento che gli eroi non ne avranno immediatamente bisogno. A meno che, naturalmente, non vi sia un secondo Segugio Lacerante che attacchi i Personaggi di ritorno dalla Cripta Suukon...

Durante la battaglia, fai notare che la creatura sembra zoppicare sul lato posteriore sinistro. Gli eroi osservatori possono tentare una prova di Percezione (CD 14) per notare una profonda ferita proprio sopra la sua zampa posteriore in quel lato. Se il risultato della prova di Percezione risulta 18 o più, l'eroe noterà lo scintillio di un pezzo di metallo sporgente dalla ferita.

Si tratta della lama del pugnale ingioiellato di Andus, e la ragione della distrazione e dell'agonia del Segugio Lacerante. Si è saldamente conficcata nella ferita fino ad ancorarsi all'osso; essa non verrà fuori neppure con Telecinesi o altri poteri simili. La lama potrà essere liberata solo dopo la morte della bestia. Questo non significa che la lama non sia di immediata utilità agli eroi. Il dolore che causa al Segugio lo distrarrà dal combattimento e lo costringerà a cercare qualche posto dove curarsi dopo solo quattro round di combattimento. Una prova di Percepire Intenzioni (CD 15) rivelerà che la creatura soffre terribilmente e che probabilmente la fuga sarà il risultato del suo tormento. I Personaggi Giocanti sono i benvenuti a cercare di seguire il Segugio, ma esso utilizzerà *passo notturno* non appena raggiungerà la copertura degli alberi e li seminerà immediatamente.

I Personaggi saranno probabilmente scossi e frustrati dall'incapacità delle loro capacità di difenderli dal Segugio Lacerante, ma essi hanno ancora una speranza nella forma del diario di Andus. Le sue ultime pagine menzionano il saggio Geroynd e una possibile arma da usare contro la creatura. Dovrebbe essere chiaro agli eroi che l'unica cosa da fare è sopravvivere abbastanza da raggiungere Toran e incontrare Geroynd. Vi è inoltre il problema della missione di Andus di riportare a Sommerlund notizie della bestia. Eroi sostenitori del regno certamente non si tireranno indietro al pensiero di portare a termine il nobile compito dell'Agente. Personaggi meno decisi potrebbero avere bisogno di essere convinti, ma *Lupo Solitario* è un gioco di eroi e di grandi imprese. Se i personaggi non sono i tipi da non fare una cosa per il solo motivo che è la cosa giusta da fare, potrebbero fare meglio a dirigersi ad ovest e ad unirsi alla Seconda Adunata Nera...

Quando gli eroi si saranno liberati con successo del Segugio Lacerante e riprenderanno zoppicando la loro strada, vai a **Atto Uno, Scena Quattro**.

## Atto Uno, Scena Quattro: La Carovana della Compagnia Commerciale del Nord

Questa scena ha la funzione di mostrare il vero potere del Segugio Lacerante e fare capire agli eroi che devono occuparsi della minaccia una volta per tutte. È inoltre una buona occasione per i Giocatori per vedere la differenza tra gli eroi e la gente comune, e l'abisso di responsabilità e potere che li separa. Quella che è descritta è una scena estremamente cupa e brutale, ma l'Arbitro di Gioco può certamente sentirsi autorizzato a modificarne l'esito se i Personaggi Giocanti intraprendono un valido tentativo congiunto per salvare alcune delle brave persone della Compagnia Commerciale del Nord.

Siete in viaggio da diverse ore quando raggiungete la successiva vera radura vicino alla strada che porta a nord. Davanti a voi intravedete il baluginio della luce di alcuni fuochi e ombre in movimento. Benché in un primo momento possa essere scambiato per un campo di banditi o un accampamento militare, le voci allegre e i lievi motivi musicali rivelano i fuochi da campo di una carovana di viaggiatori. I carri sono stati fermati in prossimità del limitare degli alberi mentre i cavalli brucano i teneri germogli d'erba illuminati dalla luna ai loro piedi. Diverse figure si allermano mentre vi avvicinate, ma nessuna di esse diventa immediatamente violenta.

“Chi va là? Avete intenzione di attaccarci, viaggiatori?” L'interlocutore è una persona in piedi vicino al limitare di testa dei carri. La sua mano è appoggiata sul calcio di una balestra appoggiata in spalla ma egli non la ha ancora alzata per mirare a voi. “Mostratevi. Venite verso la luce.”

Nonostante qualunque istinto potrebbe considerarla una trappola, queste sono persone oneste: la scorta e i mercanti della Compagnia Commerciale del Nord. Hanno deciso di accamparsi leggermente al di fuori della strada principale per via della crescente attività di banditi e perché il capo della carovana, Haign, conosce bene la zona e ha scelto con cura il luogo dell'accampamento. Sono stati qui diverse volte nel corso dei loro affari e si sentono abbastanza a proprio agio in questi boschi. La loro città natia è in realtà Searsheld nel sud ma durante la primavera e l'estate essi attraversano Sommerlund scambiando i beni della compagnia. Talvolta hanno viaggiato anche fino a Durenor e quindi sono tutt'altro che ingenui sulle realtà del viaggiare attraverso il Magnamund. Al momento la carovana sta trasportando un carico di carne salata da Holmgard a Toran.

Finché gli eroi si comportano bene e non li attaccano, la Compagnia Commerciale del Nord li tratterà gentilmente. La carovana sa di non essere molto lontana da Toran (la loro prossima fermata) e possono sostenere di essere generosi con il loro cibo, tuttavia gli eroi potrebbero non fidarsi abbastanza di loro per mangiarlo. Se gli eroi agiscono in modo scortese o ostile, non saranno i benvenuti intorno ai

fuochi della Compagnia del Nord. Altrimenti, questo è un posto amichevole dove coricarsi con buone conversazioni, buon cibo (uno spezzatino di coniglio fresco con porri e carote) e l'attenta sorveglianza di diverse guardie.

Se gli eroi desiderano raccogliere un po' di notizie sui loro ospiti, assumendo che siano i benvenuti a restare, le seguenti informazioni possono essere ottenute dai membri della carovana. Essi non sono particolarmente aperti o affabili a parlare di se stessi, ma dopo alcune ore passate a chiacchierare e ridere intorno al fuoco queste persone parleranno liberamente e tratteranno gli eroi come gente di famiglia. La Compagnia Commerciale del Nord è un buon esempio di rispettabile, onesta gente Sommerliana.

### Mastro Haign

Un uomo maturo più vicino ai 50 anni che ai 40, Haign ha capelli neri brizzolati di bianco e forti spalle. I suoi occhi spesso possiedono uno sguardo severo ma egli si lascia andare facilmente con le persone quando non ha motivo di essere sospettoso. Non parla molto ma è un buon ascoltatore. Sempre attento al commercio e al profitto, egli è la forza trainante dietro la compagnia.

**Mastro Haign:** GS 1; Sommerliano Esperto di 2° livello; DR 2d6+2; Res 11; Iniz -2; Vel 9 m; CA 12, alla sprovvista 12; CB +1; Att +3 in mischia (1d8+3, mazza capolavoro [due mani]) o +0 a distanza (1d10/19-20 balestra); Att Cmp +3 in mischia (1d8+3, mazza capolavoro [due mani]) o +0 a distanza (1d10/19-20 balestra); Spazio/Portata 1,5 m /1,5 m; AS -; QS Specialista (Percepire Intenzioni, Valutare); AL Equilibrio; TS Temp +1, Rifl -2, Vol +3; For 12, Des 6, Cos 12, Int 13, Sag 10, Car 13.

**Abilità:** Addestrare Animali +4, Conoscenze (geografia) +4, Diplomazia +5, Intimidire +3, Percepire Intenzioni +7, Percezione +3, Professione (mercante) +6, Raccogliere Informazioni +4, Sopravvivenza +4, Valutare +7; Linguaggi: Duroth, Lingua del Nord, Sommerliano.

**Equipaggiamento:** 29 quadrelli, corpetto di cotta di maglia, balestra, mazza capolavoro, 25 Corone d'Oro.

### Dama Feira

Moglie di Haign da quasi venti anni, Feira si sta avvicinando con qualche timore ai suoi trentacinque anni e tenta disperatamente di sembrare più giovane di quanto sia realmente con creme, abiti giovanili e un trucco eccessivo. Questi espedienti sono un peccato, dal momento che è ancora una donna molto attraente e non ne ha bisogno. Ama ricevere complimenti ma è abbastanza furba da riconoscere lodi false quando le sente.

**Dama Feira:** GS 1; Sommerliano Esperto di 2° livello; DR 2d6+2; Res 11; Iniz +1; Vel 9 m; CA 11, alla sprovvista 10; CB +1; Att +1 in mischia (1d6, randello); Att Cmp +1 in mischia (1d6, randello); Spazio/Portata 1,5 m /1,5 m; AS -; QS Specialista (Intrattenere, Raccogliere Informazioni); AL Equilibrio; TS Temp +1, Rifl +1, Vol +2; For 10, Des 12, Cos 12, Int 13, Sag 8, Car 14.

**Abilità:** Addestrare Animali +3, Diplomazia +7, Intrattenere (recitazione) +5, Percepire Intenzioni +4, Percezione +4, Professione (mercante) +5, Raccogliere Informazioni +8, Raggiare +5, Rapidità di Mano +6, Valutare +6; Linguaggi: Lingua del Nord, Sommerliano.

**Equipaggiamento:** Randello, 12 Corone d'Oro

### Tien e Tomas

I figli gemelli di Haign. Questi "bambini" sono adolescenti e già alti quasi come loro padre. Sono estremamente vivaci e nessuno dei due ha il desiderio di subentrare negli affari di famiglia quando Haign sarà pronto a lasciarli. In ogni caso, sono leali e gran lavoratori in caso di necessità e quando verrà il momento per uno di loro di ereditare, Haign si troverà davanti ad un'ardua scelta.

**Tien e Tomas:** GS 1/2; Sommerliano Esperto di 1° livello; DR 1d6+1; Res 7; Iniz +1; Vel 9 m; CA 12, alla sprovvista 11; CB +0; Att +2 in mischia (1d8+3/x3, lancia); Att Cmp +2 in mischia (1d8+3/x3, lancia); Spazio/Portata 1,5 m /1,5 m; AS -; QS Specialista (Addestrare Animali); AL Equilibrio; TS Temp +1, Rifl +1, Vol +2; For 14, Des 12, Cos 12, Int 11, Sag 10, Car 12.

**Abilità:** Addestrare Animali +5, Atletica +4, Diplomazia +4, Percepire Intenzioni +4, Percezione +4, Professione (mercante) +3, Raccogliere Informazioni +4, Raggiare +3, Sopravvivenza +2, Valutare +3; Linguaggi: Lingua del Nord, Sommerliano.

**Equipaggiamento:** Armatura imbottita, lancia, 12 Corone d'Oro (ciascuno)

### Kammi

Una bella ragazza di quattordici estati con una mente per gli affari e l'aspetto di sua madre, fino ad ora è sfuggita alla considerazione di suo padre per quanto riguarda la Compagnia Commerciale. Questo le causa grandi frustrazioni perché mentre i suoi fratelli non sono interessati a subentrare negli affari, ella lo desidera fortemente e sarebbe eccellente in questo ruolo.

**Kammi:** GS 1/2; Sommerliano Esperto di 1° livello; DR 1d6+1; Res 7; Iniz +1; Vel 9 m; CA 11, alla sprovvista 10; CB +0; Att +0 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale capolavoro); Att Cmp +0 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale capolavoro); Spazio/Portata 1,5 m /1,5 m; AS -; QS Specialista (Professione [mercante]); AL Equilibrio; TS Temp +1, Rifl +1, Vol +3; For 9, Des 12, Cos 12, Int 14, Sag 13, Car 14.

**Abilità:** Addestrare Animali +3, Conoscenze (geografia) +5, Diplomazia +6, Intimidire +5, Percepire Intenzioni +5, Percezione +5, Professione (mercante) +7, Raccogliere Informazioni +6, Raggiare +6, Valutare +6; Linguaggi: Lingua del Nord, Sommerliano.

**Equipaggiamento:** Pugnale capolavoro, 15 Corone d'Oro

### Kansen e Ullar Shenson

Questi due cocchieri posseggono un cognome perché loro padre era stato fatto cavaliere per il servizio reso alla corona quattro anni prima della loro nascita. È probabile che questo fatto venga fuori durante il tempo che gli eroi trascorrono intorno ai fuochi della Compagnia del Nord perché essi parlano di poco altro. Sono orgogliosi di condurre i carri per Mastro Haign e altrettanto orgogliosi delle loro abilità di cavalleggieri e cocchieri.

**Kansen e Ullar Shenson:** GS 1/2; Sommerliano Popolano di 1° livello; DR 1d4; Res 4; Iniz +1; Vel 9 m; CA 13, alla sprovvista 12; CB +1; Att +2 in mischia (1d8+3/19-20, spada [due mani]); Att Cmp +2 in mischia (1d8+3/19-20, spada [due mani]); Spazio/Portata 1,5 m /1,5 m; AS -; QS Ruolo Comune (Professione [cocchiere]), analfabeta; AL Equilibrio; TS Temp +0, Rifl +1, Vol +0; For 14, Des 13, Cos 10, Int 11, Sag 12, Car 10.

**Abilità:** Addestrare Animali +4, Conoscenze (geografia) +2, Conoscenze (nobiltà & regalità) +1, Percezione +1, Professione (cocchiere) +4; Linguaggi: Lingua del Nord, Sommerliano.

**Equipaggiamento:** Corazza di cuoio, spada, 7 Corone d'Oro (ciascuno)

### Melloc e i Quattro Falchi

I Falchi di Melloc sono una truppa mercenaria originaria di Holmgard che è stata al servizio della Compagnia del Nord per così tanto tempo che potrebbe sposarsi con loro. Infatti, Melloc ha gettato l'occhio su Kammi con l'interno di chiederla in sposa entro uno o due anni, ma la ragazza è abbastanza saggia da non avere alcun interesse verso di lui. Benché Melloc e i Falchi (di nome Bunsel, Gurran, Faenar e Tallan) siano uomini onesti e affidabili, lo stesso Melloc è un po' zotico e non è un eccellente partito. Fortunatamente Haign e Feira lo sanno bene e la loro figlia non corre il rischio di doverlo sposare.

**Melloc:** GS 4; Sommerliano Guerriero di 4° livello; DR 4d8+12; Res 33; Iniz +1; Vel 6 m; CA 18, alla sprovvista 17; CB +4; Att +7 in mischia (1d8+3/19-20, spada); Att Cmp +7 in mischia (1d8+3/19-20, spada); Spazio/Portata 1,5 m /1,5 m; AS nessuno; QS Arma Preferita (spada); AL Equilibrio; TS Temp +6, Rifl +2, Vol +2; For 15, Des 12, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 11.

**Abilità:** Addestrare Animali +2, Atletica -1, Cavalcare +3, Conoscenze (militari) +3, Intimidire +7, Sopravvivenza +2; Linguaggi: Lingua del Nord, Sommerliano.

**Equipaggiamento:** Cotta di maglia, scudo pesante, Pozione di Vigorilla, spada, 42 Corone d'Oro

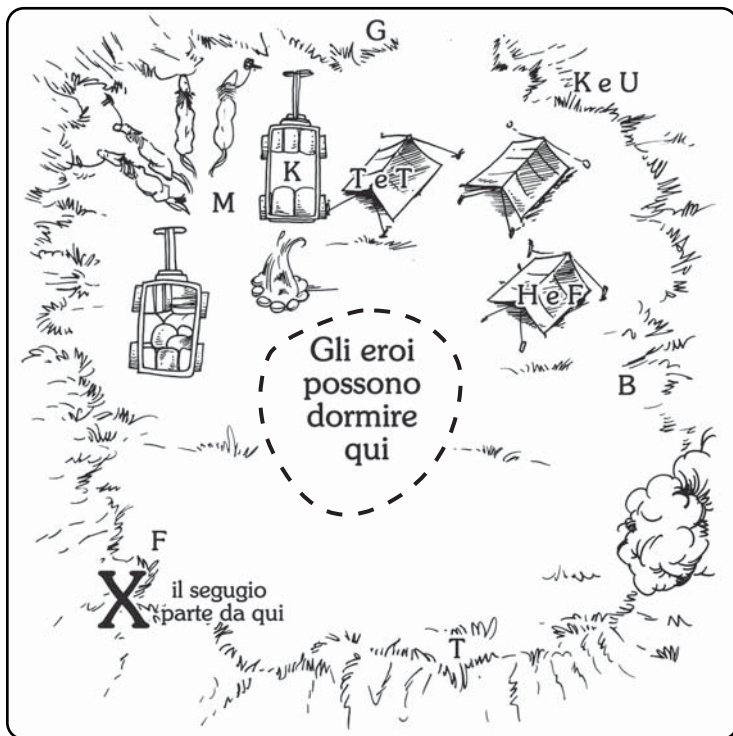
**Bunsel, Gurran, Faenar e Tallan:** GS 4; Sommerliano Guerriero di 2° livello; DR 2d8+4; Res 16; Iniz +1; Vel 6 m; CA 17, alla sprovvista 16; CB +2; Att +5 in mischia (1d8+3/19-20, spada); Att Cmp +5 in mischia (1d8+3/19-20, spada); Spazio/Portata 1,5 m /1,5 m; AS -; QS Arma Preferita (spada); AL Equilibrio; TS Temp +5, Rifl +1, Vol +0; For 14, Des 12, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 11.

**Abilità:** Addestrare Animali +2, Atletica +1, Cavalcare +2, Conoscenze (militari) +1, Intimidire +5, Sopravvivenza +1; Linguaggi: Lingua del Nord, Sommerliano.

**Equipaggiamento:** Scudo pesante, corazza a scaglie, spada, 14 Corone d'Oro (ciascuno)

Le statistiche della Compagnia del Nord sono fornite soprattutto per ragioni di interazione ed è probabile che non siano necessarie finché gli eroi si comportano bene e non attaccano direttamente la carovana. Neppure il successivo attacco del Segugio Lacerante richiede realmente tali statistiche, dal momento che nessuno del gruppo della Compagnia del Nord è in grado di opporsi alla terribile forza della bestia.

Dopo una o due ore di rilassante compagnia, la maggior parte dell'accampamento si sistemerà per un breve sonno prima



dell'alba. L'usanza della gente della Compagnia del Nord è di riposare quattro ore durante la parte più calda del giorno all'ombra dei carri e quindi di dormire per altrettanto tempo la notte dopo la cena e la musica. È un programma di riposo piuttosto strano, ma proviene dal nonno di Haign ed egli non ha intenzione di interrompere la tradizione di famiglia. I Personaggi saranno benvenuti a coricarsi insieme a loro e a ripartire la mattina, o potranno ereditare l'accampamento dopo che saranno ripartiti, ma la carovana della Compagnia del Nord non sarà facilmente dissuasa dalla sua routine neppure parlando di qualche "terribile mostro".

Immaginando che gli eroi non siano riusciti a convincere la carovana a riprendere la marcia senza dormire (realizzabile solamente con una prova di Diplomazia (CD 26) o una coercizione magica), il Segugio Lacerante si getterà sull'accampamento approssimativamente tre ore dopo l'arrivo degli eroi. Questo accadrà tra le 4 e le 5 del mattino con la notte ancora buia, tutto intorno è tinto di rosso e pieno di ogni tipo di sinistre e spaventose ombre profonde dalle quali la vorace bestia assassina potrà balzare fuori.

Ancora prima che il combattimento abbia inizio, il Segugio ha silenziosamente e velocemente teso un'imboscata a Kansen e Ullar quando essi si sono addentrati nel bosco per liberarsi. Se l'Arbitro di Gioco vuole dare ai Personaggi un indizio dell'imminente attacco, uno o più degli eroi potrebbero imbattersi nei loro corpi lacerati ancora caldi sotto la luce rossa della luna alcuni momenti prima che il Segugio irrompa nel campo dalla parte opposta. Questa è un'altra scena della trama e benché probabilmente i Personaggi Giocanti cercheranno di colpire in qualche modo la creatura mentre essa sta dilaniando gli innocenti intorno a loro, in realtà vi è poco che possono fare direttamente contro la bestia. Come Arbitro di Gioco, ricompensa gli eroi che agiscono con coraggio combattendo per distrarre la creatura in modo che la gente della compagnia possa fuggire o organizzando l'eva-

cuazione e portando in salvo alcune persone. Non sentirti incatenato al combattimento "scritto" sotto, specialmente se le azioni degli eroi causerebbero qualcosa di diverso da ciò che è qui elencato.

## Combattimento della Carovana

### Round di Sorpresa

Il Segugio Lacerante balza fuori dalla vegetazione e afferra con i suoi micidiali artigli la sentinella più vicina, Faenar. Tra artigli e morso, esso lo dilania del tutto, squarciandogli letteralmente il petto e spruzzando gli alberi del più esterno angolo del campo con una doccia di sangue. Le sue urla agnizzanti echeggiano nell'accampamento, svegliando tutti i Personaggi Non Giocanti e i Personaggi Giocanti. Chiunque si sia appena svegliato non godrà i benefici del suo bonus di destrezza per il primo round di combattimento.

### Primo Round (Tirare l'Iniziativa)

Melloc e i rimanenti Falchi attirano l'attenzione della creatura, gridando alla carovana di armarsi. Il Segugio Lacerante incassa la carica dei Falchi senza subire alcuna ferita seria come se nulla di ciò che impugnavano potesse ferirlo. Con un'azione di round completo esso distrugge brutalmente Tallan e ferisce gravemente Gurran. Vedendo il massacro e la perdita improvvisa di metà dei suoi uomini, Melloc ordina a Haign di ritirarsi. Anche se i Personaggi Giocanti attaccano il segugio durante questo round esso li ignorerà.

### Secondo Round

Il Segugio Lacerante sventra Gurran con un colpo dei suoi artigli e addenta la gola di Bunsel con le sue terribili zanne. Questo lascia Melloc da solo a fronteggiare la bestia, ma egli mantiene coraggiosamente la sua posizione. Ciò è dovuto più allo choc che ad un suo atto di eroismo, ma egli non è un codardo. Tien e Tomas scagliano le loro lance da caccia contro il Segugio, ma esse gli rimbalzano contro senza ferirlo. Kammi e Feira iniziano a caricare il carro più vicino mentre Haign aggancia i cavalli. Nessuna di queste azioni sarà terminata prima della fine del Terzo Round. Se gli eroi attaccano ora, possono riuscire ad attirare l'attenzione del Segugio se riescono a superare le sue difese e ad infliggergli qualche vero danno alla Resistenza.

### Terzo Round

La famiglia continua a caricare e a preparare il carro mentre i gemelli si precipitano a difendere e ad aiutare il padre. Melloc, se l'attenzione della bestia è ancora su di lui, muore orribilmente in seguito ad un suo attacco completo ma riesce a infliggere un colpo fortunato lungo il lato della bestia che urta la lama conficcata nel fianco. Il Segugio Lacerante urla per la rabbia e l'agonia. Questo è un momento di pausa del quale la famiglia si avvantaggia per mettere in movimento il carro. Se gli eroi hanno bisogno di aiuto, Haign griderà loro di saltare sul carro mentre egli si allontana; altrimenti egli ha altre cose a cui pensare e lascia i Personaggi Giocanti indietro. Se gli eroi hanno attirato l'attenzione del Segugio esso si lancerà convulsamente contro di loro, impiegando un singolo attacco contro tutti quelli

che riesca a raggiungere. Questi attacchi sono potenti ma non dovrebbero riuscire ad uccidere gli eroi.

#### Quarto Round

Il Segugio Lacerante è attirato dal rumore del carro in movimento e dall'odore dei cavalli terrorizzati. Esso carica oltrepassando chiunque si trovi sulla sua strada, saltandovi addosso se necessario, e si lancia a tutta velocità attraverso l'accampamento per raggiungere i mercanti in fuga. Non riuscirà a raggiungerli in questo round, ma il fuoco che esso solleva nella sua furia si propagherà rapidamente verso il rum dei mercenari e l'olio per cucinare versato a terra, causando una massiccia esplosione in tutto il campo. Gli eroi avranno tempo sufficiente a raccogliere le loro cose se lo desiderano, ma il resto della carovana è inghiottito dalle fiamme.

#### Quinto Round

Questo è il round nel quale gli eroi possono veramente fare la differenza. Se sono abbastanza coraggiosi da provare ad attaccare la bestia lanciata all'inseguimento di Haign e della sua famiglia, essi possono riuscire a rallentarla abbastanza da permettere al carro di fuggire. Il Segugio si rivolterà a combatterli per un round prima di urlare per un terribile dolore e di sparire balzando nuovamente nella notte. Se Melloc è ancora vivo, questa è una perfetta occasione per lui per subire la violenza completa dell'ira del Segugio e morire. Se non lo è, suddividi nuovamente gli attacchi tra gli eroi. Questa scena non dovrebbe essere letale per gli eroi, ma è probabile che più di uno di essi sia ridotto a meno di Resistenza 0 e che siano terrorizzati per il potere e la ferocia del Segugio Lacerante.

Se gli eroi non inseguono o attirano l'attenzione del Segugio, esso raggiungerà il carro durante questo round e inizierà a massacrare la famiglia. I gemelli saranno i primi dal momento che sono abbastanza coraggiosi da tentare di attaccare la creatura quando questa balza sul carro. Il round successivo Feira e Haign moriranno mentre la creatura si fa strada sul carro pericolosamente inclinato. Durante il settimo round se gli "eroi" non hanno aiutato (anche solo attirando l'attenzione del Segugio), il suo peso rovescherà il carro e i cavalli crolleranno sotto il giogo ritorto. Kammi

muore nello schianto e il Segugio correrà via nella scura foresta, gemendo per la sete di sangue e il dolore.

#### Concludere il Combattimento e la Scena

La battaglia dovrebbe concludersi con i Personaggi Giocanti nel mezzo di un caos di fuoco e sangue, feriti ma vivi. Una volta ancora, hanno ingaggiato una battaglia con il Segugio Lacerante e non sono stati in grado di ferire gravemente la creatura. Essi hanno probabilmente riportato serie ferite ma devono affrettarsi se vogliono raggiungere Toran e trovare un modo per porre fine alla minaccia di questa terribile bestia. Se vi sono più eroi feriti criticamente di coloro in grado di muoversi l'Arbitro di Gioco è incoraggiato a fare sì che uno o più cavalli siano sopravvissuti alla scena e possano fornire un mezzo di trasporto per coloro non in grado di camminare.

Se hanno agito come eroi, Haign e la sua famiglia saranno tutti vivi e molto riconoscenti. Non dimenticheranno mai i Personaggi e il loro valore; se mai dovessero rincontrarsi lungo la strada o nella sua casa a Toran, Haign troverà sempre un posto per gli eroi. Non mancherà mai a loro un posto per dormire a Toran o in un comune accampamento finché lui e la sua famiglia vivranno.

#### Se gli Eroi non Riposano con la Carovana

Nota che è possibile che gli eroi vogliano avvisare la carovana del pericolo e quindi proseguire il viaggio, lasciando i dubbiosi viaggiatori dietro di loro. In questo caso, fai in modo che gli stanchi Personaggi Giocanti continuino il cammino per un'altra mezzora, fino a che non raggiungono la cima di una piccola salita della strada. Quindi descrivi uno spaventoso ululato dietro di loro. Quando si voltano per fronteggiare il Segugio essi scopriranno di poter intravedere l'accampamento della carovana in lontananza dietro di loro. Descrivi la scena definita sopra ai Giocatori, round per round, mentre il segugio lacerante macella ogni membro della carovana alla luce dei fuochi da campo. Avvisa ogni personaggio che voglia correre in loro aiuto che impiegherà almeno dieci minuti per arrivare fin là.

In ogni caso, posto che gli eroi siano sopravvissuti e vogliano continuare il loro viaggio, vai a **Atto Uno, Scena Cinque**.

### L'Inseguimento del Segugio

A questo punto i Giocatori più amareggiati potrebbero chiedersi perché il Segugio Lacerante li stia inseguendo così accanitamente. Essi possono aver già capito che il Segugio è stato mandato per uccidere Andus: ma con la sua missione portata a termine perché li sta inseguendo? Possono esservi molte risposte a queste domande, anche se alcune dipendono dalle azioni degli stessi personaggi:

Il Segugio sta soffrendo profondamente in seguito al colpo di rappresaglia del pugnale di Andus. Esso si è focalizzato sui personaggi, in particolare sul loro odore, e li sta inseguendo come fossero prede, anche se è costantemente distratto dal suo stesso dolore e da altri bersagli più deboli (come la carovana).

Anche se il Segugio è una bestia, non è completamente privo di intelligenza. Se fosse stupido li seguirebbe fin dentro Toran, cosa che non farà. Esso ha collegato i personaggi con il corpo di Andus e ha notato che essi hanno rimosso alcuni dei suoi oggetti. La bestia è vagamente consapevole del motivo dietro la sua missione (distruggere Andus e le informazioni che portava) e inseguirà chiunque e qualunque cosa che si sia imbattuto nel corpo prima del suo arrivo nella radura.

Il Segugio Lacerante è comunque attirato verso nord, anche se non ne è a conoscenza. Da quando ha cominciato a inseguire i Personaggi Giocanti è stato attirato sempre di più verso la Cripta Suukon.

## Atto Uno, Scena Cinque: Un Gradito Orizzonte

Gli eroi non hanno avuto molte occasioni di dormire da quando questa terribile traversia è iniziata.

Hanno viaggiato tutta la notte e ad eccezione di una breve sosta all'accampamento della Compagnia del Nord, hanno avuto solo un piccolo riposo e poco cibo. L'Arbitro di Gioco dovrebbe imporre questo stato d'animo facendo in modo che ogni volta essi tentino di accamparsi o di riposare l'ululato del Segugio Lacerante echeggi nella foresta intorno a loro. Essi dovrebbero sentirsi braccati, letteralmente, e seguiti ad ogni passo. L'intero scopo di questa scena è di instaurare nei Giocatori una sensazione di spossatezza fin nelle ossa per le lunghe ore dietro di loro e allo stesso tempo un grande sollievo alla vista di un bastione di civiltà e speranza davanti a loro. Se i Giocatori esprimono un qualche sollievo alla vista dei cancelli di Toran, l'Arbitro di Gioco capirà che questa scena è stata un successo. Leggi il riquadro "Orizzonte" ai Giocatori.

### Orizzonte

L'alba è passata da tempo quando oltrepassate l'altura volgendo lo sguardo in basso verso Toran, una delle più belle città di tutta Sommerlund. Un città ben difesa, le cui mura di pietra e i cui posti di guardia sono ben gradite variazioni dall'insospitale foresta e dalle profonde ombre che vi hanno perseguitato durante tutto il viaggio. Feriti, stanchi e doloranti per la marcia forzata, scendete nella vallata della città e seguite la strada principale che sale fino ai suoi grandi cancelli.

Mentre i Personaggi Giocanti dovranno vedersela con il corrente Dazio Stradale di una Corona d'Oro a testa (questo è esorbitante ma il regno si sta preparando ad una guerra che spera di non dover combattere), questo può fornire lo spunto per un po' di interpretazione del ruolo se lo desiderano. Le due guardie al cancello, Mat e Haz Soot, sono al momento abbastanza cordiali ma anche sospettose verso qualunque sconosciuto che sembri "straniero". Essi potrebbero fare un sacco di domande a viaggiatori Nani Artificieri, Telchoi o Shadaki, ma non negheranno l'ingresso a nessuno che resti calmo e risponda sinceramente (o almeno abbastanza onestamente da ingannare le loro prove di Percepire Intenzioni).

### Mat e Haz Soot

Gli stranieri che arrivino a Toran attraverso il cancello meridionale si chiedono spesso come mai uno degli ingressi principali ad una delle più importanti città del continente sia sorvegliato solamente da quella che sembra una coppia di bifolchi. Questi visitatori si sbagliano. I fratelli Soot sono

conosciuti per diversi chilometri come uomini geniali e degni di fiducia. La gente per chilometri intorno si fida di loro e così il cancello sud è diventato un nodo di amichevoli pettegolezzi. Nulla accade vicino a Toran senza che Mat e Haz lo vengano alla fine a sapere ed essi sono esperti ad acciuffare qualunque tipo di criminale e dissidente ancora prima che entri in città. Inoltre essi dispongono di una guardiola piena di guardie di Toran pronte ad accorrere al suono di un campanello.

**Mat e Haz:** GS 1 1/2; Sommerliano Popolano di 1° livello/Guerriero di 1° livello; DR 1d4+1d8; Res 8; Iniz +1; Vel 9 m; CA 15, alla sprovvista 15; CB +1; Att +3 in mischia (1d8+2/19-20, spada) o +2 a distanza (1d10+1, balestra); Attacco completo +3 in mischia (1d8+2/19-20, spada) o +2 a distanza (1d10+1, balestra); Spazio/Portata 1,5 m /1,5 m; AS -; QS Ruolo Comune (Professione [guardia]), Arma Preferita (balestra); AL Bene; TS Temp +2, Rifl +0, Vol +2; For 14, Des 10, Cos 10, Int 11, Sag 14, Car 13.

**Abilità:** Conoscenze (geografia) +4, Intimidire +2, Percezione +5, Percepire Intenzioni +3, Professione (guardia) +4; Linguaggi: Lingua del Nord, Sommerliano.

**Equipaggiamento:** 60 quadrelli, campanello di bronzo, corpetto di cotta di maglia, balestra, scudo leggero, spada, 3 Corono d'Oro (ciascuno)

Una volta entrati, probabilmente gli eroi vorranno un posto dove sistemarsi o dirigersi direttamente dal saggio Geroy. Fortunatamente, entrambe le opzioni si trovano vicino al cancello meridionale di Toran e possono essere individuate facilmente. Una cortese domanda ad una qualunque delle guardie del cancello fornirà la posizione della locanda, mentre trovare Geroy necessiterà di una breve indagine per la strada (e di una prova di Raccogliere Informazioni CD 15). Se gli eroi passano la notte alla Locanda al Cinghiale & al Pony, il personale della locanda potrà indirizzarli gratuitamente alla casa di Geroy la mattina successiva.

Infine, anche la Casa Commerciale del Nord si trova nelle vicinanze del cancello sud e se gli eroi hanno bisogno di un luogo amichevole dove stare (e se lo sono guadagnato), non avranno bisogno di cercare oltre. Se gli eroi hanno cavalcato con Haign e la sua famiglia e hanno fatto una buona impressione combattendo contro il Segugio Lacerante, la sua garanzia farà risparmiare il Dazio Stradale e fornirà loro ospitalità gratuita nella sua dimora. Egli potrà inoltre indicare la posizione della casa di Geroy dal momento che il vecchio saggio ha commerciato mercanzie esotiche con lui in passato e si tengono informati a vicenda.

Con tutto questo in mente, continua con **Interludio: Toran**.



# Interludio: Toran

La visita degli eroi a Toran è trattata come un interludio piuttosto che come un capitolo vero e proprio perché ci sono così tante opzioni una volta varcate le porte della città che prevedere l'azione secondo schemi sarebbe difficile. Invece, vengono qui descritte alcune locazioni chiave mentre il resto viene lasciato alla discrezione dell'Arbitro di Gioco. Ai giocatori dovrebbe essere qui ricordata l'urgenza della loro missione, così che possano limitare la loro voglia di "sprecare tempo" in giri per mercati o altre locazioni della città, ma non dovrebbero essere costretti a rispettare alcun orario o itinerario prestabiliti.

Questo Interludio fornisce i dettagli di tre importanti locazioni: la loggia della gilda della Stella di Cristallo, la Locanda al Cinghiale & al Pony dove gli eroi possono sostare e riposare se ne hanno bisogno e la casa del saggio Geroy. È molto probabile che i Personaggi Giocanti visitino soltanto quest'ultima ma le altre due sono incluse in caso desiderassero fare di più che consultare il saggio circa Andus e la sua fatale missione.

## Guarigione

È quasi certo che gli eroi saranno feriti quando arriveranno a Toran. Occuparsi di queste ferite è prerogativa dell'Arbitro di Gioco e dipende molto da come i Personaggi Giocanti si sono fatti male e quanti soldi ha il gruppo. Dall'esterno, Toran è un luogo in cui si raccolgono conoscenze e prodotti magici, come Pozioni di Vigorilla ed Elisir di Rendalim che sono disponibili per l'acquisto se necessario, ai costi consueti (vedi pagina 127 del *Gioco di Ruolo di Lupo Solitario*). Tali articoli sono normalmente disponibili nella Gilda della Confraternita o in alcuni negozi di magia o erboristeria vicino al centro della città.

Se gli eroi sono feriti solo lievemente, riposare una sera al Cinghiale & al Pony sarà probabilmente sufficiente per rimetterli in sesto.

Se gli eroi si sono fatti veramente male e sono poveri, è nell'interesse dell'avventura che vengano guariti. I **Capitoli Due e Tre** sono difficili e dei personaggi indeboliti non possono sopravvivere alla visita della Cripta Suukon e alla resa dei conti con il Segugio Lacerante. Fortunatamente, entrambi i principali contatti che i Personaggi Giocanti possono incontrare a Toran hanno accesso a cure magiche. Ayrendon avrà degli Iniziati specializzati nell'incantesimo Guarigione che porta i Personaggi Giocanti ad una sorgente naturale nella piccola macchia all'interno della base secondaria, dove i giovani Confratelli guariranno tutte le ferite che i personaggi possono avere. Geroy userà semplicemente Ristorare su di loro.

## La Loggia della Gilda della Stella di Cristallo

L'edificio di fronte a voi sembra più una piccola fortezza che un negozio o una residenza. Le sue bianche mura di pietra sono molto spesse, rinforzate da roccia e acciaio e sormontate da un parapetto che si allarga a campana. Dalle mura dell'edificio spuntano diversi balconi, ognuno ornato da uno stendardo blu con sopra una stella dorata. L'ingresso alla loggia della Stella di Cristallo a Toran è protetto da una massiccia porta di acciaio sorvegliata da un paio di guardie bene armate: entrambe vi guardano impassibili non appena vi avvicinate.

Una delle costruzioni chiave di Toran, questa alta torre è una delle strutture libere più alte in tutta Sommerlund ed un'importante pietra miliare sia per la Confraternita della Stella di Cristallo che per la nazione stessa. Una delle più vecchie e importanti basi dell'ordine della Stella di Cristallo, molte delle conoscenze sulle arti magiche possono essere trovate qui molto più facilmente che in qualsiasi altro posto di Sommerlund. La sua raccolta è alla pari delle grandi biblioteche di altre nazioni e sebbene non possa vantare di aver raccolto più libri e pergamene di qualsiasi altra parte del Magnamund (la Grande Biblioteca di Varetta ha quest'onore), sicuramente è considerata come uno dei più grandi depositi di conoscenza al mondo.

La sezione della Confraternita di Toran è importante per molti altri motivi. È il centro delle attività politiche della Stella di Cristallo nel Magnamund Settentrionale, tanto che i suoi membri servono molti nobili di Sommerlund con deferenza ed onore. Ha addestrato alcuni dei più potenti maghi del Magnamund Settentrionale, alcuni dei quali rivaleggiano con i Dessi in quanto a puro talento mistico. Funziona anche come un punto di raccolta di informazioni e contatti provenienti da tutto il Magnamund ed oltre. Quelli che servono direttamente nella sezione sono di rango più elevato, sebbene non tutti gli abitanti ed il personale che vi lavora siano maghi nel senso classico del termine. Non c'è alcuna cifra prestabilita, 50 o 60 persone lavorano nella loggia della gilda, meno della metà delle quali è addestrata come mago. Adepti, Esperti e Popolani formano il resto del personale fisso, occupandosi dei ruoli più diversi come aiutare in cucina e fare lavori di manutenzione. Se c'è un pasto da cucinare o un esame di ingresso da far svolgere, sarà un membro specializzato della torre ad occuparsi del compito.

I Personaggi Giocanti della Confraternita dovrebbero sentirsi veramente a casa qui. In effetti, possono sostare qui durante i loro viaggi gratuitamente, esattamente come in qualsiasi altra loggia della gilda della Stella di Cristallo sulla faccia del Magnamund. Nel mentre possono essere costretti a fare qualche lavoretto da scrivano per guadagnarsi l'alloggio, questa opportunità può essere la base di qualche eccellente momento di interpretazione tra gli Eroi della Confraternita ed i maghi loro pari. Sfortunatamente, coloro che non appartengono alla gilda non possono stare qui e dovranno trovare un'altra sistemazione per la notte. Gli Arbitri di Gioco dovrebbero tenere presente che è bene usare la loggia della gilda in questa avventura solo se i Personaggi Giocanti decidono di portare le loro scoperte alla Confraternita invece che direttamente da Geroy. Facendo questo otterranno rapidamente un'udienza con Ayrendon nei suoi uffici. Anche se l'autoritario sottocapo

della loggia della gilda non apprezzerà la perdita di un buon Agente della Stella, considererà le informazioni come un'opportunità di fare carriera nella gilda a spese degli eroi. Sarà capace di fornire le stesse informazioni di Geroy (consultandosi privatamente anche con Geroy per carpire informazioni sulla Cripta Suukon) ma il suo prezzo sarà di servire direttamente lui, la confisca di quanto eventualmente trovato sul corpo di Andus ed il possesso dell'arma una volta che il Segugio Lacerante sarà morto.

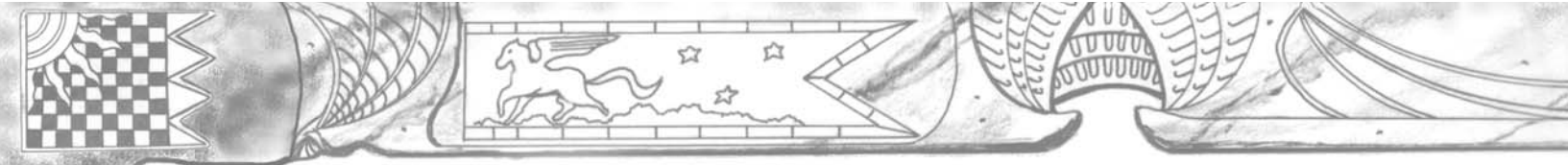
Nonostante questo, tratterà gli eroi equamente. Potrebbero essere utilmente impiegati più tardi, dopo tutto, quindi inimicarsi non serve ai suoi scopi. Si offrirà perciò di patrocinare la loro spedizione nella Cripta Suukon offrendo equipaggiamento ed approvvigionamenti. Questo nella forma di una Bacchetta della Confraternita di Mano Fulminante con 11 cariche, quattro razioni per Personaggio Giocante, giacigli, corda ed anche un cavallo da galoppo per quegli eroi che ne abbiano bisogno. Questa offerta chiaramente dipende da quello che gli eroi gli dicono; se non gli forniscono tutti i dettagli delle loro scoperte, l'Arbitro di Gioco dovrà tenerne conto nella sua reazione. In ogni caso, Ayrendon tenderà di capitalizzare l'attenzione degli eroi, sapendo molto bene che essi hanno svariate utili capacità che potrebbe usare in seguito. A tal fine, alletterà ogni personaggio con la promessa di posto potenziale nell'ordine segreto di avventurieri ed investigatori che servono la Confraternita come Agenti della Stella.

Se gli eroi accettano l'aiuto interessato di Ayrendon, Custode dei Tomi, vai a **Capitolo Due, Scena Uno** quando sono pronti procedere con l'avventura.

### Ayrendon, Custode dei Tomi e Capo Assistente della Sezione di Toran

Ayrendon gode pienamente del suo ruolo di secondo in comando della loggia della gilda; anche troppo per il bene di molti studenti e membri del personale. Anche se non è un uomo cattivo, si diletta dell'aver potere sugli altri e non si fa scrupolo a rendere la vita difficile a quelli che non mostrano immediatamente e continuamente rispetto per la sua autorità.

**Ayrendon:** GS 15; Sommerliano Confratello della Stella di Cristallo di 15° Livello; DR 15d4+15; Res 54; Iniz +3; Vel 9 m; CA 13, alla sprovvista 10; CB +7/+2; CMB +15/+10/+5; DMB 2d6; Att +9 in mischia (1d6+2, asta capolavoro) o +20 a distanza (5d6 fuoco, Verga del Fuoco); Att Cmp +5/+5/+1 in mischia (1d6+2, asta capolavoro) o +20 a distanza (5d6 fuoco, Verga del Fuoco); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS Incantesimi della Confraternita,



Parole di Potere; QS Combattimento Magico, Il Giuramento del Mago; AL Equilibrio; TS Temp +6, Rifl +8, Vol +10; For 12, Des 16 Cos 12, Int 20, Sag 13, Car 14

*Abilità:* Artigianato (alchimia) +9, Concentrazione +10, Conoscenze (arcane) +20, Conoscenze (architettura & ingegneria) +6, Conoscenze (nobiltà & regalità) +10, Conoscenze (piani) +13, Conoscenze (storia) +15, Intimidire +6, Percepire Intenzioni +12, Percezione +5, Professione (maestro di gilda) +9, Raccogliere Informazioni +6, Raggiungere +12, Sapienza Occulta +20, Valutare +8; *Linguaggi:* Celestiale, Duroth, Eldreth, Naelan, Lingua Nera, Lingua del Nord, Sommerliano.

*Incantesimi della Confraternita:* Ammaliamiento Mentale\*, Controincantesimo\*, Guarigione, Levitazione\*, Mano Fulminante\*, Percepire il Male, Rete\*, Scudo Invisibile\*, Silenzio\*, Vigore. Gli incantesimi segnati con un \* costano 1 punto Resistenza in meno per il lancio.

*Parole di Potere della Confraternita:* Diniego\*, Dominio\*, Energia\*, Forza\*, Intrappolamento\*. Le parole segnate con un \* costano 1 punto Resistenza in meno per il lancio.

*Equipaggiamento:* Stella di Cristallo, Verga del Fuoco, asta capolavoro, Elisir di Rendalim, 125 Corone d'Oro

## La Locanda al Cinghiale & al Pony

Questo caldo, invitante edificio è fatto soprattutto di legno nero con inserti di pietra bianca. Sul davanti spicca una finestra di vetro, coperta di brina lungo gli orli e rinforzata in ferro. Una statua equina di legno orna il portico anteriore, mentre una targa con l'incisione di un cinghiale rampante è appesa sulle due porte che conducono all'interno. L'odore delle mele aromatizzate che si diffonde dalle imposte aperte della cucina ed i suoni di una piacevole compagnia che si propagano dall'interno possono essere sentiti anche dalla strada.

L'entrata immette nella locanda tipica che probabilmente uno si aspetta di trovare nelle città di Sommerlund. Al Cinghiale & al Pony è una struttura di Toran, chiamata così per commemorare i due animali che il fondatore dovette vendere 100 anni fa per acquisirne la proprietà, la taverna è diventata un locale popolare tra le guardie al cancello meridionale e gli abitanti del vicino distretto. Al Cinghiale & al Pony ha due veri motivi di vanto:

Il primo è il suo eccellente menu e la sua gamma di alcolici. Il proprietario attuale è una sorta di perfezionista nella cucina e nella conservazione, insiste sul meglio del meglio per i suoi clienti. Spesso si deve accontentare di un po' meno ma i suoi metodi di preparazione e di presentazione fanno la differenza. Ci sono pochi abitanti di Toran che non si sono gratificati con almeno un pasto al Cinghiale & al Pony. Le guardie e i soldati della città sono clienti particolarmente fedeli a causa dello sconto sostanzioso che il proprietario della taverna concede ai clienti abituali. Questa perdita di introiti è stata recuperata migliaia di volte negli anni di esistenza dello sconto, con molti membri della guardia cittadina e delle forze di difesa che gli fanno visita per un pranzo veloce o una spillata dal barilotto di birra chiara ogni settimana. Questi clienti militari offrono anche il vantaggio di fare di al Cinghiale & al Pony un luogo molto sicuro dove dormire.

La seconda ragione che fa di al Cinghiale & al Pony un posto famoso è l'attrazione più recente: una giovane schiava Shadaki liberata alcuni anni fa durante una spedizione navale Durenese. Portata a Port Bax nel Magnamund Settentrionale senza una casa a cui tornare e poche vere capacità, la giovane donna dallo sguardo esotico lavora servendo ai tavoli e ballando sul semplice palcoscenico della locanda vicino al focolare. Keirra, la giovane schiava in questione, è molto aggraziata ed attraente, due qualità che le permettono di fare il pienone nelle notti di fine settimana quando si esibisce.

Gli eroi possono venire a sapere della Locanda al Cinghiale & al Pony dalle guardie del cancello meridionale o attraverso dicerie che circolano per i fuochi da campo della Compagnia Commerciale delle Terre del Nord. Possono anche conoscerla di persona se qualche Personaggio Giocante è Sommerliano o ha una ragione per frequentare taverne famose di Toran. Indipendentemente da come lo trovano, una notte al Cinghiale & al Pony costerà 1 Corona d'Oro per ogni eroe. Quella cifra comprende una cena genuina ed un letto comodo in una stanza divisa con altri tre ospiti. 3 Corone d'Oro garantiscono una stanza singola e colazione simile alla cena. Gli eroi che stanno al Cinghiale & al Pony possono apprendere di Geroyrn senza avere

bisogno di una prova di Raccogliere Informazioni dai clienti abituali che lo conoscono bene come un cliente amico. Molti di loro sanno anche dove risiede il saggio ed indicheranno tranquillamente la sua casa agli eroi sempre che nessuno di loro sembri costituire un qualche pericolo per Geroyrn.

Per dare un'idea di chi i Personaggi Giocanti potrebbero incontrare alla Locanda Cinghiale & Pony, vengono qui forniti molti personaggi. Gli eroi possono interagire con alcuni di loro; questa scena può costituire un eccellente momento di interpretazione e non dovrebbe essere tagliata o riassunta affinché gli eroi godano nel parlare con i pittoreschi clienti abituali ed il personale di qui. Tranne per le statistiche menzionate, si presume che ogni personaggio sia semplicemente un popolano specializzato senza rilevanti abilità di combattimento.

Dopo che è trascorsa una notte tranquilla al Cinghiale & Pony, vai a **La Casa di Geroyrn, Saggio del Sapere Antico** appena gli eroi sono pronti a proseguire.

### Personale della Locanda al Cinghiale & al Pony

#### Colman

Come ultimo figlio della famiglia che ha posseduto la Locanda al Cinghiale & al Pony per un secolo, su quest'uomo Sommerliano, di bell'aspetto ma anziano, cade ora la responsabilità sia di gestire la sua eredità sia di trovare qualcuno a cui passare la taverna quando raggiungerà l'età per ritirarsi. Fino adesso ha avuto poca fortuna in entrambe le cose, anche se non per mancanza di tentativi. Colman è una persona passionale ed attraente, offrirà l'ospitalità del suo locale a chiunque resterà calmo all'interno delle sue mura. Colman è sempre giù dalle scale durante il giorno, a servire bevande e a conversare dalla colazione alla cena.

**Colman:** GS 1; Sommerliano Esperto di 2° Livello; DR 2d6+4; Res 13; Iniz +0; Vel 9 m; CA 10, alla sprovvista 10; CB +1; Att +3 in mischia (1d6+3, randello [due mani]); Att Cmp +3 in mischia (1d6+3, randello [due mani]); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS -; SQ Specialista (Diplomazia, Professione [locandiere]); AL Bene; TS Temp +2, Rifl +0, Vol +4; For 14, Des 10, Cos 15, Int 13, Sag 12, Car 14  
**Abilità:** AddestrareAnimali +7, Diplomazia +8, Intimidire +3, Percezione +5, Professione (cuoco) +6, Professione (fabbricante di birra) +6, Professione (locandiere)+7, Percepire Intenzioni +7, Raccogliere Informazioni +7; Linguaggi: Lingua del Nord, Sommerliano  
**Equipaggiamento:** Randello, 33 Corone d'Oro

## Tianna

Tianna sta alla Locanda al Cinghiale & al Pony da quando Colman tolse lei e suo fratello dalla strada, dieci anni fa. Mentre suo fratello Mikel fuggì allora in cerca di una vita più eccitante (e la trovò come membro del più grande gruppo criminale di Toran), Tianna è rimasta con Colman per lealtà e gratitudine. È anche diventata una donna con un eccellente senso degli affari. È stata una beniamina dei clienti abituali del Cinghiale & Pony per anni ma l'arrivo di Keirra l'ha leggermente scalzata, almeno per il momento. Anche se ne soffre, è una persona di buon cuore e non farebbe mai del male a nessuno. Quei Personaggi Giocanti che aduleranno Tianna e in genere saranno dalla sua parte scopriranno che il loro pernottò alla Locanda costa soltanto metà di quello che costa di solito.

**Tianna:** GS 1; Sommerliano Popolano di 2° Livello; DR 2d4+4; Res 10; Iniz +1; Vel 9 m; AC 11, alla sprovvista 10; CB +1; Att +1 in mischia (1d6 non letali, manganello); Att Cmp +1 in mischia (1d6 non letali, manganello); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS -; QS Ruolo Comune (Professione [cameriere]); AL Bene; TS Temp +2, Rifl +1, Vol +2; For 10, Des 13, Cos 14, Int 12, Sag 15, Car 15  
*Abilità:* Diplomazia +3, Intimidire +3, Percepire Intenzioni +3, Percezione +4, Professione (cameriere) +6, Professione (cuoco) +2, Professione (locandiere) +2, Raccogliere Informazioni +3, Raggirare +3; *Linguaggi:* Lingua del Nord, Sommerliano  
*Equipaggiamento:* Manganello, 8 Corone d'Oro

## Keirra

Questa giovane Shadaki, bella ed aggraziata, è alquanto fuori luogo a Toran. Con occhi scuri, capelli neri e pelle molto abbronzata, è il ritratto della bellezza sensuale. Finché Colman non le permise di ballare per lui fu costretta a farlo per l'equipaggio della nave pirata che l'aveva schiavizzata, anche i suoi balli più banali di ogni notte al Cinghiale & al Pony sono sufficienti ad attirare un considerevole ammontare di affari. Nonostante le sue occhiate, Keirra è una ragazza molto timida e rimane nella sua stanza o nei pressi di Colman quando non lavora. Anche se è probabile che la maggior parte del personale di Colman, specialmente Tianna, sia molto geloso della sua bellezza e del suo talento, è anche ferocemente protettiva nei suoi confronti così come molti dei clienti abituali del Cinghiale & Pony. Chiunque agisca in maniera sgradevole nei confronti di Keirra sarà rapidamente invitato ad andar via da Colman o Tianna. Se gli eroi dovessero ignorare questo avvertimento, saranno buttati fuori della locanda e ne saranno banditi permanentemente.

**Keirra:** GS 1; Bucaniere di Shadaki di 1° livello; DR 1d6+1; Res 7; Iniz +4; Vel 9 m; CA 14, alla sprovvista 10; CB +0; Att -1 in mischia (1d6-1 non letale, manganello); Att Cmp -1 in mischia (1d6-1 non letale, manganello); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS Attacco Furtivo +1d6; QS Stile del Bucaniere (Schivare Prodigioso); AL Equilibrio; TS Temp +1, Rifl +6, Vol +0; For 8, Des 18, Cos 13, Int 14, Sag 11, Car 17  
*Abilità:* Artista della Fuga +8, Atletica +3, Equilibrio +8, Intrattenere (danza) +7, Percepire Intenzioni +4, Percezione +4, Professione (cameriere) +3, Raccogliere Informazioni +7, Raggirare +5, Rapidità di Mano +8; *Linguaggi:* Lingua del Nord, Shadar, Sudronico  
*Equipaggiamento:* Manganello, 15 Corone d'Oro

## Shuura, Kala, Veira e Marton

Queste persone si occupano delle attività giornaliere della taverna. Shuura e Kala aiutano di giorno mentre Veira e Marton lavorano nel turno serale. Ognuno di questi Popolani è stato addestrato ad occuparsi della cucina e a servire bevande nelle poche occasioni in cui Colman è malato od occupato altrove. Il servizio di cucina è disponibile dalle 7 di mattina fino a mezzanotte, sebbene quest'orario sia leggermente variabile. Sono tutti amichevoli e servizievoli, come qualunque persona che Colman assuma come lavorante. Sono anche tutti capaci di maneggiare manganelli quando serve: Colman è cosciente del fatto che qualche volta i suoi clienti più chiassosi hanno bisogno di più che un semplice invito per andare via quando sono ubriachi.

**Shuura, Kala, Veira e Marton:** GS 1/2; Sommerliano Popolano di 1° livello; DR 1d4+1; Res 5; Iniz +1; Vel 9 m; CA 11, alla sprovvista 10; CB +0; Att +0 in mischia (1d6 non letale, manganello); Att Cmp +0 in mischia (1d6 non letale, manganello); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS -; QS Ruolo Comune (Professione [cameriere]); AL Equilibrio; TS Temp +1, Rifl +1, Vol +0; For 10, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 11 Car 12  
*Abilità:* Diplomazia +2, Percezione +2, Professione (cuoco) +2, Professione (cameriere) +4, Raccogliere Informazioni +2; *Linguaggi:* Lingua del Nord, Sommerliano  
*Equipaggiamento:* Manganello

## Clienti Abituati della Locanda al Cinghiale & al Pony

### Mikel

Viene ancora accolto cordialmente al Cinghiale & al Pony solamente perché Colman una volta lo prese con sé ed ha il cuore troppo tenero per scacciarlo, Mikel ciò nonostante viene qui di rado a causa del pessimo servizio che gli offre il personale e perché odia vedere sua sorella ed il suo costante sguardo di disapprovazione. Ci viene solamente se ha degli "affari" per i signori del crimine per cui lavora e soltanto quando i clienti insistono per usufruire della nomea di luogo sicuro della locanda. Se è presente in una certa notte, sarà in grado di fornire a qualche Personaggio Giocante curioso una gran quantità di informazioni equivoche su Toran per 50 Corone d'Oro od un "favore". Se i personaggi si avvalgono dell'aiuto di Mikel, lui aggiunge un bonus di +4 a qualsiasi prova di Raccogliere Informazioni loro debbano fare... ma povero quell'eroe che deve un favore a Mikel. Può anche essere in grado di organizzare l'acquisto di oggetti speciali o persino magici. Tali vendite, e la disponibilità di tali merci, sono lasciate completamente all'Arbitro di Gioco.

**Mikel:** GS 2; Sommerliano Esperto di 4° livello; DR 4d6; Resistenza 16; Iniz +2; Vel 9 m; CA 13, alla sprovvista 11; CB +2; Att +3 in mischia (1d4+1, pugnale); Att Cmp +3 in mischia (1d4+1, pugnale); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS -; QS Avanzamento Abilità (Conoscenza [arcano]), Specialista (Diplomazia, Professione [ricettatore]), Raccogliere Informazioni, Valutare); AL Equilibrio; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +5; For 12, Des 15, Cos 11, Int 14, Sag 12, Car 14  
*Abilità:* Conoscenze (arcano) +3, Conoscenze (geografia) +7, Diplomazia +10, Falsificare +7, Intimidire +7, Perce-

pire Intenzioni +6, Percezione +6, Professione (ricettatore) +10, Raccogliere Informazioni +10, Raggiungere +9, Valutare +10; Linguaggi: Lingua del Nord, Sommerliano, Sudronico

*Equipaggiamento:* Pugnale, armatura imbottita, 47 Corone d'Oro

### Barnet Cavaliere Imperituro, Capitano della Guardia di Toran Meridionale

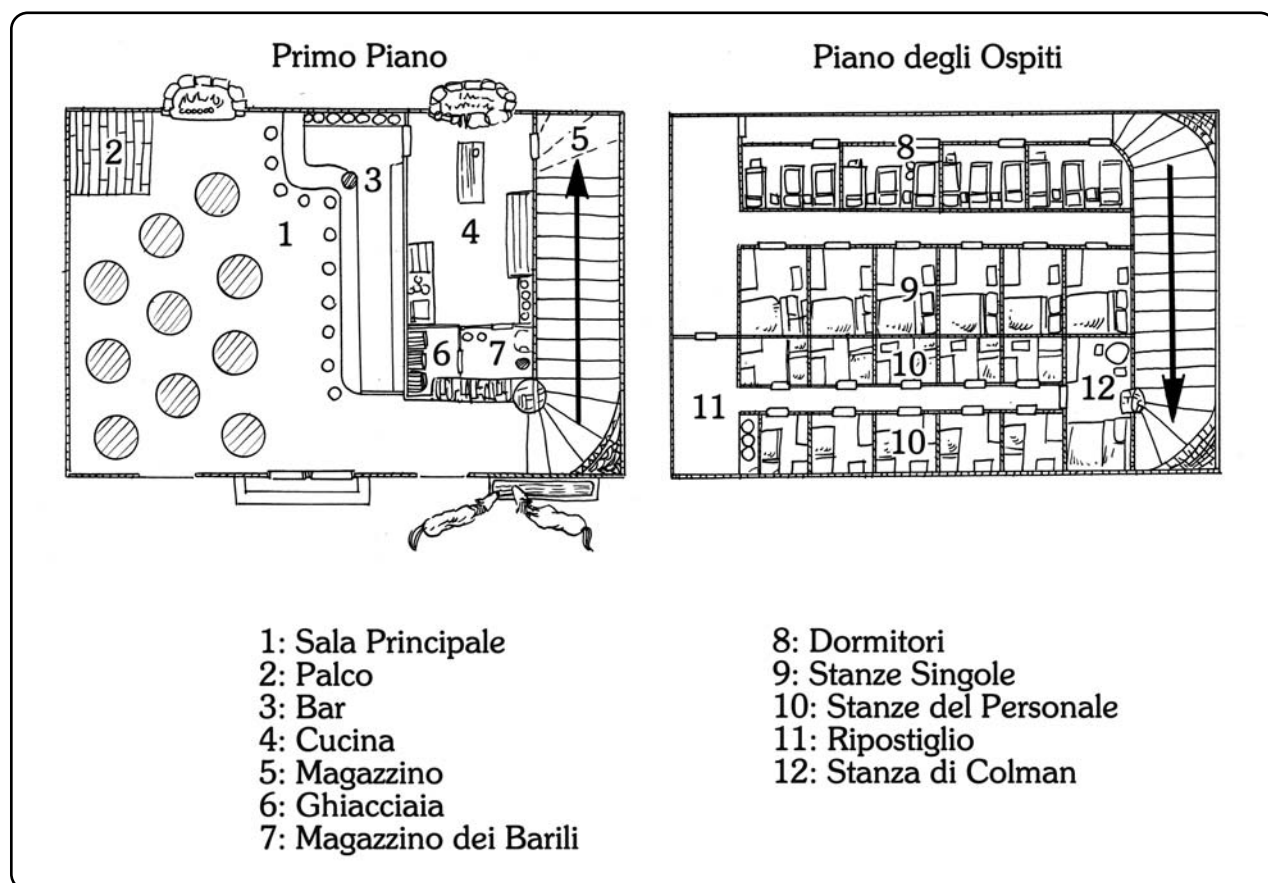
Eccellente esempio di uno dei più importanti clienti della Locanda al Cinghiale & al Pony, Barnet comanda le guardie del cancello meridionale e frequenta la Locanda al Cinghiale & al Pony ogni volta che i suoi orari glielo permettono. È un Cavaliere molto anziano che non ha mai rinunciato agli alti ideali della sua gioventù e ha preferito occupare una posizione di responsabilità ma molto modesta. Frequenta il Cinghiale & Pony da molte sere, specie dall'arrivo di Keirra (di cui si è preso una gran cotta). Se Barnet è presente in una determinata notte, Mikel certamente non rimarrà nella taverna. Si noti che se gli eroi si sono comportati bene al cancello meridionale, Barnet l'avrà saputo e sarà ben disposto verso loro (+1 ad ogni prova basata sul Carisma con Barnet). Se gli eroi sono stati sgradevoli al cancello, o diventano troppo amichevoli con Kierra o Mikel, guadagneranno la sua diffidenza (e

subiranno una penalità di -2 ad ogni prova basata sul Carisma con Barnet). Ad ogni Personaggio Giocante che aggredisce le sue guardie o fa del male a Kierra spetta un periodo molto difficile a Toran, poiché Barnet userà ogni mezzo a sua disposizione per farli espellere dalla città al più presto.

**Barnet, Cavaliere Imperituro:** GS 5; Cavaliere del Regno di Sommerlund di 5° livello; DR 5d10+5; Res 37; Iniz +0; Vel 6 m; CA 19, alla sprovvista 19; CB +5; Att +10 in mischia (1d10+4/19-20, spadone capolavoro); Att Cmp +10 in mischia (1d10+4/19-20, spadone capolavoro); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS -; QS Nato per la Spada, Codice dell'Onore, Abilità Cavalleresca +1, Mai Vacillare, Giuramento, Padronanza della Sella; AL Bene; TS Temp +5, Rifl +1, Vol +1; For 16, Des 10, Cos 13, Int 11, Sag 11, Car 14

*Abilità:* Addestrare Animali +3, Atletica -4, Cavalcare +4, Conoscenze (militari) +3, Conoscenze (nobiltà & regalità) +3, Conoscenze (storia) +1, Diplomazia +3, Percepire Intenzioni +2, Professione (guardia) +2; Linguaggi: Duroth, Lingua del Nord, Sommerliano

*Equipaggiamento:* Scudo pesante, spadone capolavoro, armatura di piastre, Pozione di Vigorilla, 36 Corone d'Oro



## La Casa di Geroy, Saggio dell'Antico Sapere

Quieta e modesta, questa angusta abitazione somiglia agli altri edifici della strada. Le uniche cose fuori luogo visto il suo aspetto ordinato e austero sono le piccole stelle d'argento incise sulle imposte di legno e sulla soglia della porta di quercia anteriore. C'è una luce che brilla nella finestra anteriore al piano superiore ma il resto della casa appare buio e silenzioso.

Una visita a Geroy rimette i Personaggi Giocanti sulla giusta strada per finire l'avventura. Geroy, potente mago della tradizione della Confraternita ed agente diretto della nobiltà di Sommerlund è anche un saggio erudito ed un studioso interessato ai manufatti e alla conoscenza del passato. La sua abilità e curiosità lo hanno portato anni or sono ad avere contatti con gli Agenti della Stella quando la Confraternita li impiegava nei siti archeologici in tutto il Magnamund Settentrionale. Fu là che incontrò Andus e iniziò la loro amicizia. Visto che entrambi erano interessati agli oggetti antichi, trovarono molto di cui parlare durante i loro scavi e presto divennero molto uniti. Nonostante gli incarichi e le differenze del loro lavoro non gli permettessero di vedersi per mesi o anni, continuarono ad essere amici. Geroy prenderà la notizia della sua morte molto duramente ma questo convincerà il vecchio saggio che le cose sono diventate abbastanza serie da evitare i soliti canali della gilda e parlare direttamente con gli eroi.

Chiaramente, se i Personaggi Giocanti non mostrano rispetto o non spiegano bene la ragione della loro intrusione, Geroy può essere meno che inutile e se è offeso dal loro comportamento (scarso rispetto per Andus o per il suo sacrificio concretizzerebbe rapidamente questa offesa), è probabile che serva una buona capacità interpretativa o l'abilità Diplomazia per convincerlo ad aiutarli. Parlare con lui è vitale per il resto dell'avventura, sebbene non indispensabile (vedi il riquadro "Confraternita" per una diversa scelta di trama).

A Geroy piace il tè alla menta bai con un ramoscello di vigorilla, una cosa che beve ogni notte per lenire i crescenti mali e dolori dovuti all'invecchiamento. Una volta invitati gli eroi nella sua casa, ne offrirà ad ognuno di loro una tazza, sebbene non insisterà con nessuno perché beva con lui. Quelli che accettano troveranno che il tè è molto rilassante, guarisce di 1 la Resistenza grazie alle sue proprietà innate. Il tè alla menta bai ha bisogno di cinque minuti per avere effetto e può guarire soltanto 1 punto tre volte al giorno per un determinato personaggio. Ogni dose di tè (ed il ramoscello di vigorilla che lo guarisce) costa 5 Corone d'Oro al piccolo negozio di erboristeria che Geroy frequenta. Nessun altro a Toran lo possiede e Geroy non venderà la sua scorta privata. Dopo una calda tazza di tè, Geroy sarà pronto a discutere di cose serie. Come menzionato, prende molto duramente la notizia della morte del suo amico. Dopo un lungo, doloroso, momento chiederà, se il suo amico aveva con se dei documenti (presumendo che non se ne sia già discusso). Questo, se gli eroi hanno abbastanza fiducia da dare la pergamena ed il diario a Geroy, porterà il vecchio saggio a fare i collegamenti sotto elencati nel Messaggio di Geroy.

### Geroy, Saggio Custode del Sapere e Contatto dell'Ordine della Stella

**Geroy:** GS 12; Sommerliano Confratello della Stella di Cristallo di 12° livello; DR 12d4-12; Res 19; Iniz +2; Vel 9 m; CA 11, alla sprovvista 10; CB +6/+1; CMB +12/+7/+2; DMB 2d6; Att +19 in mischia (1d6+1, Asta Magica); Att Cmp +14/+14/+9/+4 in mischia (1d6+1, Asta Magica); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS Incantesimi della Confraternita, Parole di Potere; QS Combattimento Magico, Il Giuramento del Mago; AL Bene; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +12; For 7, Des 13, Cos 8, Int 19, Sag 18, Cha 17

**Abilità:** Concentrazione +14, Conoscenze (arcano) +19, Conoscenze (architettura & ingegneria) +5, Conoscenze (geografia) +14, Conoscenze (militari) +5, Conoscenza (natura) +6, Conoscenze (nobiltà & regalità) +9, Conoscenze (piani) +8, Conoscenze (Regno delle Tenebre) +6, Conoscenze (religione) +8, Conoscenze (sotterranei & segrete) +5, Conoscenze (storia) +19, Diplomazia +5, Guarire +8, Percepire Intenzioni +6, Raccogliere Informazioni +8, Raggiare +5, Sapienza Occulta +19, Valutare +9; Linguaggi: Aquan, Auran, Celestiale, Draconico, Drakkar, Duroth, Eldreth, Giak, Gigante, Ignan, Ixtian, Lingua del Nord, Lingua Nera, Naelan, Nanico, Shadar, Sommerliano, Sudronico, Teloc, Vaderish, Vassan

**Incantesimi della Confraternita:** Ammalimento Mentale\*, Controincantesimo\*, Guarigione\*, Levitazione, Mano Fulminante, Percepire il Male\*, Rete\*, Scudo Invisibile\*, Silenzio, Vigore. Gli incantesimi segnati con un \* costano 1 punto Resistenza in meno per il lancio.

**Parole di Potere della Confraternita:** Consapevolezza\*, Ristoro\*. Le parole segnate con un \* costano 1 punto Resistenza in meno per il lancio.

**Equipaggiamento:** Stella di Cristallo, Asta Magica (+1 capolavoro, +2 magico), 17 Corone d'Oro

Grazie a Geroy può essere appreso un gran numero di informazioni. Se l'Arbitro di Gioco desidera riassumere i discorsi delle sezioni Notizie Nefaste, Offerta Allettante e Nobile Lama con parole proprie è perfettamente comprensibile. Solamente le parti di testo attinenti a quello che gli eroi hanno condiviso con Geroy dovrebbero essere lette ad alta voce; il resto potrà essere semplicemente omesso.

### Se gli Eroi Dovessero Mostrare a Geroy il Diario di Andus...

Il vecchio saggio maneggerà il diario con cura e richiederà la pergamena menzionata nelle sue pagine, se gli eroi non gliela hanno già mostrata. Se non sanno di averla (la pergamena ancora è nascosta all'interno del mantello), Geroy lo capirà e con perizia e senza correre alcun rischio la rimuoverà.

In ogni caso, Geroy impiegherà più di un'ora per leggere attentamente i documenti, lo sguardo preoccupato sul volto non farà che peggiorare col passare dei minuti. Poi cercherà molti vecchi tomi e li consulterà, mormorando preghiere ad

Ishir perché lo guidi mentre scorre gli antichi manoscritti. Queste saranno ore poco faticose per gli eroi che faranno bene a riposarsi se non vogliono guardarlo lavorare. Geroyin gli permetterà di stare nella sua stanza degli ospiti o di dormire sul suo divano; sarà troppo occupato per preoccuparsi di un estraneo in casa sua.

Una volta sicuro delle sue scoperte, probabilmente poco prima dell'alba, chiamerà a raccolta gli eroi e dirà loro quello che ha scoperto. Leggi il riquadro "Notizie Nefaste" ai personaggi.

#### **Notizie Nefaste**

Notizie nefaste, sono spaventato. Ho riconosciuto un paio di parole nel testo oscuro. Si riferiscono ad uno dei disgustosi componenti usati nella bestia che Andus ha descritto come Segugio Lacerante. Tale creatura non appartiene alle mie conoscenze ma il "componente" sì. Gli artigli e zanne di questo mostro assomigliano a quelli di un antico essere chiamato Demone di Ghiaccio. Io non sono sicuro di dove tali creature abitassero ma una volta si trovavano molto lontano da noi, a nord e credo che ora siano estinte.

Sebbene il solo pensiero che questi Segugi abbiano anche una piccola parte del potere di questi demoni sia terribile da contemplare, possiamo sperare. Una volta, molti anni fa, feci parte di una piccola spedizione sulle Montagne Durncrag ad ovest. Scoprimmo una cripta all'ombra di quelle montagne, più antica di qualsiasi costruzione io abbia mai visto. Sui muri di quella cripta c'erano molti pittogrammi scritti in una lingua che sono riuscito ad associare ai Suukon, una razza dal potere inimmaginabile.

Questa Cripta Suukon, se le sue iscrizioni sono credibili, appartenne ad un membro o un servitore di questa razza che sconfisse in combattimento i Demoni di Ghiaccio. Alcune delle incisioni menzionano un'arma potente che ha sconfitto molte di quelle vili creature prima della morte del suo portatore. In quei giorni, localizzammo solamente quei luoghi antichi. L'esplorazione fu passata ad altri quando la Corona l'ordinò, ma io non penso che la Cripta sia mai stata profanata.

Ed è ancora così, penso. Se la Cripta Suukon contiene un'arma che ha il potere di distruggere il Segugio Lacerante, dobbiamo recuperarla molto in fretta! Riunirò un drappello di soldati per recarmi là il più rapidamente possibile, ma voi... forse voi potreste andare avanti. Potete muovervi più velocemente di un contingente di truppe e avete maggiore probabilità di successo.

C'è un'altra faccenda. Se questa creatura è capace di fare quello che io credo, può intrappolare le anime di quelli che uccide nei cristalli che adornano il suo corpo. Questa capacità la rende anche più pericolosa, poiché è solamente una questione di tempo prima che uccida qualcuno con conoscenze vitali per la sicurezza del reame. Se ha un padrone nel Regno delle Tenebre e vi ritorna con quell'anima, potremmo essere tutti in pericolo.

Non c'è tempo da perdere! Andrete?

## **Se gli Eroi Dovessero Chiedere del Mantello di Andus o dell'Ordine della Stella...**

Se gli eroi sembrano interessati al mantello ornato di stelle di Andus o gli Agenti della Stella, Geroyin parlerà con loro per un po' di tempo per determinare se hanno il buon senso e la tempra richiesti per essere un Agente. In effetti, soltanto se lo impressioneranno dimostrando di essere il genere di eroe disposto a sacrificarsi per il compito indicato da Andus Geroyin farà loro l'offerta (leggi il riquadro "Offerta Allettante"). Altrimenti, li osserverà per un po' (parecchie sessioni di gioco almeno) prima di fare l'offerta, sempre che la faccia.

#### **Offerta Allettante**

È interessante quello che mi chiedete. Questo mantello è uno dei simboli dello stimato Ordine della Stella, un insieme di agenti fidati ed amici della Confraternita della Stella di Cristallo che svolgono compiti manuali... non molto adatti... a soli maghi. Andus era un membro stimato e ha sacrificato la vita per far giungere a noi queste informazioni. Tale sacrificio non sarà mai dimenticato.

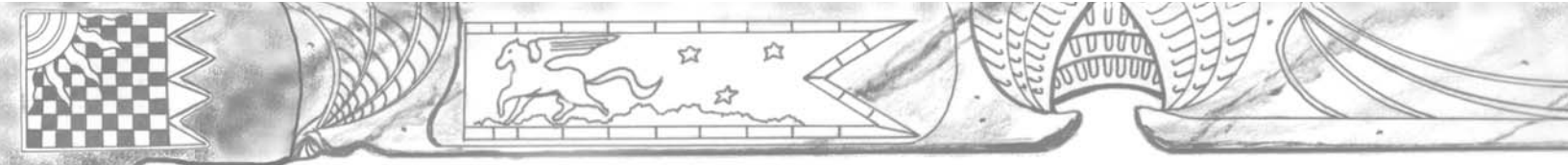
Ma forse ci ha portato qualcosa di più. Se foste interessati a tenere quel mantello ed apprendere di più sull'Ordine della Stella, è probabile che io sia in grado di organizzare una riunione tra voi e l'attuale Maestro delle Stelle a Toran. Sembrate abbastanza coraggiosi e forti da sopportare gli oneri che tale onore comporterebbe. Ovviamente non c'è alcuna vergogna nel seguire invece il vostro destino.

Cosa ne dite?

Se l'eroe (gli eroi) approcciato è interessato, il mantello può rimanere in suo possesso. Altrimenti, Geroyin insiste che sia restituito all'Ordine tramite lui. Non è un genere di oggetto che dovrebbe rimanere a lungo al di fuori delle mani di un Agente e, se gli eroi lo tengono, l'indossatore sarebbe scambiato continuamente per un membro dell'Ordine in ogni luogo, specialmente qui nel Sommerlund. Accettare l'offerta di Geroyin non ha altro effetto immediato e diretto che la possibilità per gli eroi di tenere il mantello ornato di stelle di Andus. Una riunione con il Maestro delle Stelle di Toran può avere luogo alla conclusione dello scenario, presumendo che il Personaggio Giocante interessato scampi alla terribile prova che deve affrontare. La sopravvivenza e il fatto che gli eroi abbiano riportato le informazioni e il diario di Andus saranno dei buoni punti di partenza quando saranno giudicati per l'entrata nell'Ordine.

## **Se gli Eroi Dovessero Chiedere dell'Elsa del Pugnale di Andus...**

Se mostrano a Geroyin l'elsa del pugnale rotto trovato sul cavallo morto, Geroyin lo riconoscerà immediatamente come un'arma magica appartenuta ad Andus. Il fatto che la lama sia stata persa rivela a Geroyin la ragione del dolore del Segugio Lacerante. Ironicamente sembra che l'ultima



azione di Andus possa essere stata quella che ha salvato gli eroi finora. Egli chiederà di esaminarlo, muovendo il capo come per esaminare l'orlo rotto e poi dirà ai Personaggi Giocanti quello che l'arma è in grado di fare.

#### Nobile Lama

Quest'arma non era fra le grandi reliquie del mondo. Ma era un pugnale affilato e letale se maneggiato dal mio amico. Penso che lo vorrebbe nelle mani di coloro che completeranno la sua ultima missione. Sì, quello sarebbe davvero un destino appropriato per lui. Immagino che l'altra metà di questa arma sia proprio nella bestia che ha ucciso Andus. È, io ritengo, la ragione del continuo dolore del Segugio e la causa della sua limitata capacità di inseguirvi. Se ucciderete la bestia e recupererete la lama, posso provvedere a far riparare l'arma. Non chiederai niente per questo servizio. È il minimo che possa fare per quelli che rischieranno per portare a termine ciò per cui è morto Andus.

Sarà una buona ricompensa una volta riparata. Lasciatemi l'elsa ed io comincerò i preparativi.

Ho fiducia sul successo della vostra missione. Sono sicuro che lo spirito di Andus è con voi e vi guiderà fino alla vittoria. Tornate presto con la notizia della morte del Segugio Lacerante e con la lama del pugnale. Io mi prenderò cura del resto.

Geroyne è onesto quanto la sua parola. Se gli eroi ritornano con la lama (la quale deve essere estratta dal Segugio Lacerante dopo averlo ucciso), rimetterà insieme le due parti e presenterà agli eroi il Pugnale Ingioiellato. Questa non è

l'unica ricompensa che ha in mente per i Personaggi Giocanti, ma è quella per lui più significativa. Finché gli eroi tratteranno in buona fede con lui, sarà veramente onorato di vedere il pugnale passare ad un nuovo portatore. Può anche lasciare intendere che una volta il un pugnale era accompagnato da un parente più lungo...

Geroyne ha molti tesori sia in forma di articoli personali della sua collezione che grazie ai suoi contatti alla base della Confraternita. Può reperire ed offrire al Personaggio Giocante che ne ha bisogno una qualsiasi arma del mondo (non razziale) gratuitamente (più 30 munizioni ce n'è bisogno). Anche l'equipaggiamento base come cavalli, attrezzatura da campo o razioni, sarà offerto (fino ad un valore di attrezzatura totale pari a 300 Corone d'Oro).

Ha anche un regalo magico da offrire. Da molto si occupa di una Verga del Fuoco danneggiata di cui è entrato possesso più di un anno fa. Un rubino rotto nel manico causa una continua perdita di magia. Anche se ha fermato la perdita di potere la Verga del Fuoco è quasi esaurita e non conosce alcun modo per ripristinarne la magia. La presenterà ai Personaggi Giocanti, spiegando che la sua magia si esaurirà permanentemente dopo tre utilizzi. Consigliere di scegliere attentamente quando attivarla; una volta che la verga sarà svuotata, il suo potere sarà perso per sempre. Questa Verga del Fuoco ha una gittata di soli 45 metri e produce un raggio ardente che infligge 5d6 danni da fuoco come attacco magico a distanza. La CD per il Controincantesimo è 17.

Quando gli eroi saranno pronti e date le indicazioni per farli andare avanti, vai all'**Atto Due, Scena Uno** per cominciare il viaggio verso la Cripta Suukon.

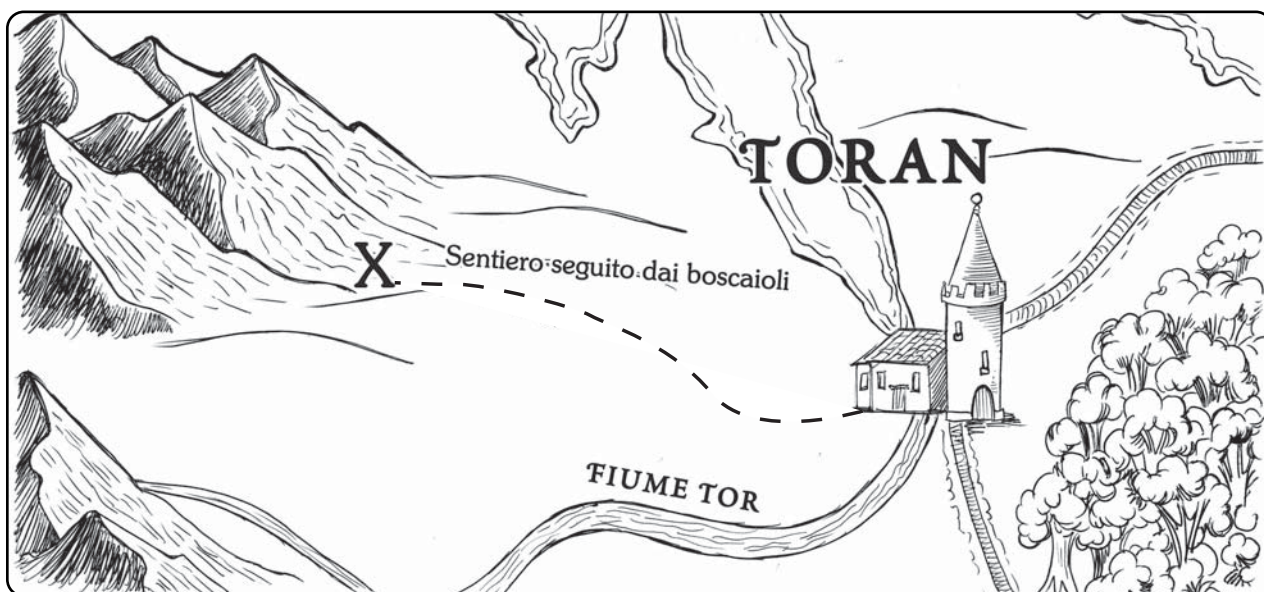
# Atto Due: La Cripta Suukon

*Sommario:* Gli eroi si avventurano fuori da Toran, seguendo la pista indicatagli dal loro protettore e cercano l'ignota Cripta Suukon. Dopo aver decifrato la scrittura sull'ingresso della tomba o semplicemente aprendosi la strada con la forza, essi subiscono o evitano le trappole mortali e gli inquieti guardiani non morti che si trovano innanzi. Se sono fortunati, abili e valorosi, riemergeranno con l'antico tesoro dell'onorevole guerriero seppellito nella cripta: l'Arco di Shianlune.

Questo atto descrive il loro viaggio, l'esplorazione e la fuga dalla Cripta Suukon, un edificio costruito per onorare un guerriero degli Antichi che cadde in battaglia contro i Demoni di Ghiaccio durante la prima guerra degli Shianti contro quelle potenti e malvagie creature. Anche se il combattimento che ha provocato la morte del guerriero si è tenuto lontano dalle spiagge di Sommerlund, era suo ultimo desiderio non essere seppellito tra i deserti gelati di Kaltenland. E quindi, gli antichi Suukon (altro nome degli

Shianti) lo condussero a sud fino a raggiungere una grande serie di montagne ove venne costruita la tomba. Da allora, la guerra che gli Shianti combatterono contro i Demoni di Ghiaccio continuò fino a quando si stancarono di uccidere. Oltre a sotterrare il guerriero, gli Shianti seppellirono anche la sua letale arma, l'Arco di Shianlune, con la speranza che nascondendo gli strumenti di distruzione, avrebbero trovato un migliore e più pacifico modo di vivere. La cosa si è ripetuta molte volte nei secoli a venire, anche se gli Shianti non sfuggirono mai all'onere derivante dal loro terribile potere.

Adesso, molto tempo dopo la partenza degli Shianti, i Personaggi Giocanti si trovano a viaggiare ad ovest ai piedi di quelle stesse montagne nella speranza di recuperare quell'arma e di combattere una creatura nata dallo stesso oscuro e contorto potere. Questo atto finisce con gli eroi che emergono strisciando dalla Cripta Suukon mentre essa crolla intorno a loro sotto il rosso segno della Luna di Sanguè...



## Atto Due, Scena Uno: La Strada Morta

La pista comincia alcune ore dal confine occidentale di Toran. Le indicazioni ricevute la rendono facile da trovare ma la sua antica superficie è talmente coperta di vegetazione e in disuso che percorrerla si dimostra assai più difficile. La pista salta dozzine di passi e a volte occasionalmente svanisce completamente inghiottita dal sottobosco. Le vostre indicazioni dicono che la pista è stata in gran parte abbandonata, ma da quello che potete vedere, sarebbe più corretto dire "completamente abbandonata".

[Le ultime persone ad usare questa pista furono Geroyn e i suoi assistenti quando scoprirono la Cripta Suukon per la prima volta. La pista una volta era un percorso di caccia disboscato ma venne trovato a sud un tragitto più facile e questo andò completamente in rovina. Ora l'area è un groviglio di alberi immensi, piante rampicanti ed animali selvatici inclusi alcuni predatori di considerevoli dimensioni e molto feroci. Per quelli con la capacità di vedere tali cose, i segnali di queste bestie pericolose sono dappertutto: orme e tracce abbondano.

Questa scena è un'opportunità per i Personaggi Giocanti di discutere le loro scelte, considerazioni tattiche, e il piano per l'approccio alla cripta. Anche se ci sono segnali di pericolo lungo la pista, non sono previsti incontri. Infatti, i boschi sono evidentemente quieti e vuoti intorno ai Personaggi Giocanti e rimarranno così per l'intera durata dei due giorni di viaggio verso ovest. Questo dovrebbe essere un periodo denso di ansia e preoccupazione, poiché non vedere alcun animale dovrebbe cominciare ad allarmare gli eroi esperti di regioni selvagge. Visti i segnali di attività costante, questa parte di foresta dovrebbe essere brulicante di vita.

Qualsiasi personaggio con la capacità Seguire la Pista o l'abilità Conoscenze (natura) può identificare il problema, sebbene molti dei Giocatori sicuramente sospetteranno la verità. Una prova in entrambe (CD 15) rivelerà che una bestia innaturale è stata nell'area ed i normali abitanti del bosco l'hanno abbandonata prima del suo arrivo. Il Segugio Lacerante si sta avvicinando furtivamente a questa terra, abbattendo qualsiasi cosa gli si pari davanti mentre è in cerca degli eroi.

Verso la fine del primo giorno, quando il gruppo ha percorso circa metà strada lungo la pista, leggi il riquadro "Strada Morta" ai Giocatori.

### Strada Morta

La puzza di sangue e di bile attira la vostra attenzione. La posizione del sole offre luce sufficiente a vedere che, poco più a nord rispetto la pista, c'è una massa di peli e carni lacerati tra il fogliame. Ossa sporgono dal cadavere con angoli innaturali e l'erba introno è macchiata di sangue secco e rappreso là dove è probabile che la creatura sia stata così brutalmente macellata.

Questa è la carcassa di un cervo che non è sfuggito agli artigli del Segugio, anche se è necessaria una prova di Sopravvivenza (o Guarire) (CD 15) o Conoscenze (natura) (CD 13) per identificarlo come tale.

Un esame accurato dei resti e una prova riuscita di Guarire con CD 12, verificherà anche che il cervo è stato ucciso da una creatura con artigli simili a quelli usati su Andus ed il suo cavallo. Questo può essere confermato dalle tracce localizzate nei pressi del cadavere con una prova Percezione (CD 14) o Sopravvivenza (CD 10) che rivela che appartengono al Segugio Lacerante. Un seconda prova di Guarire (CD 20) può determinare che l'uccisione del cervo è avvenuta da sole otto o dieci ore.

Il Segugio Lacerante dovrebbe essere usato come un puntolo in questa scena, col suo lontano ululato a promemoria continuo per gli eroi che è alle loro costole mentre viaggiano verso la Cripta Suukon. La notte che trascorrono accampati lungo la Strada Morta dovrebbe essere un momento di paranoia ma il Segugio non li attaccherà (a meno che l'Arbitro di Gioco non ritenga sia necessario). Se il Segugio attacca, utilizza le indicazioni della tattica descritta in **Atto Uno, Scena Tre**.

### Brutti Sogni

I Personaggi Giocanti dovranno riposare almeno una volta sulla Strada Morta prima di arrivare alla Cripta Suukon. Durante tale riposo, i Maghi di Dessi, Stregoni Shianti o Cavalieri Vakeros faranno sogni particolarmente strani:

Se il personaggio *non ha* accesso all'Antica Arte della Profezia, ricorda poco dei sogni a parte l'essere stato seppellito sottoterra.

Se il personaggio *ha* accesso all'Antica Arte della Profezia, leggi quanto segue: *Sogni di essere morto. Giaci su una lastra di pietra, mentre vieni portato in un sotterraneo. Sei stato portato attraverso un labirinto fino al luogo del tuo ultimo riposo, con grande dolore e rammarico, da esseri luminosi che non riesci a distinguere. Loro misero tra le tue mani qualcosa, qualcosa di grande importanza per te... Perché gli esseri brillanti non vogliono che sia usato ancora...*

Il sogno è un effetto della cripta stessa. Per coloro che sono dotati di sangue dei Maghi Anziani o Shianti il potere di Profezia viene attivato dall'avvicinarsi all'antico luogo di sepoltura Shianti. Il sogno è la descrizione del funerale dell'eroe Suukon.

Questa scena fa da collegamento tra Toran e la Cripta Suukon. Sebbene non sia una scena di combattimento, se l'Arbitro di Gioco desidera offrire un avversario ai Perso-

naggi Giocanti per fargli sfogare le loro frustrazioni, leggi il riquadro "Gigante Tormentato" durante il secondo giorno di cammino. Questo incontro extra è completamente accessorio e non dovrebbe essere usato se l'Arbitro di Gioco ritiene che una compagnia indebolita o esausta avrà vita dura nella Cripta Suukon. Se il gruppo può affrontare questo scontro, rammenta che è un buon modo di mostrare l'atroce impatto che il Segugio Lacerante sta già avendo su Sommerlund.

#### Gigante Tormentato

Più avanti, i rami dell'albero sono stati strappati e sparsi da una sagoma enorme, coperta di pelliccia. La bestia, un orso nero con uno sguardo furibondo negli occhi, sangue sulle sue zampe ed una lunga e profonda cicatrice lungo il torace, ruggisce ferocemente ritto sulle gambe posteriori. Poi la sua massa si sposta in avanti come per caricarvi selvaggiamente!

#### Orso Ferito

Il Segugio Lacerante si è divertito con quest'enorme orso, ferendolo e lasciandolo fuggire. Può localizzare infallibilmente il povero animale, quindi non si preoccupa che l'orso sia scappato. Il Segugio ora sta dormendo, il che significa che la sua preda, impazzita per il dolore e la rabbia, si sta sfogando attraverso i boschi attaccando qualsiasi cosa veda. Sfortunatamente per i Personaggi Giocanti, questo significa proprio loro.

**Orso Grande Ferito:** GS 2; Animale Grande; DR 3d8+6; Res 11; Iniz +1; Vel 9 m; CA 12, alla sprovvista 12; CB +2; Att +6 in mischia (1d6+3, artiglio); Att Cmp +6 in mischia (1d6+3, artiglio) e +4 in mischia (1d8+3, morso); Spazio/Portata 3 m/3 m; AS squartare 1d8+4; QS visione crepuscolare, ferito, fiuto; AL Equilibrio; TS Temp +5, Rifl +3, Vol +1; For 17, Des 10, Cos 15, Int 2, Sag 10, Car 6

**Abilità:** Atletica +4, Percezione +4, Scalare +4

**Ferito:** Questo orso è stato martoriato dal Segugio Lacerante. Fintanto che non sarà guarito dalle dolorose ferite, soffrirà una penalità di -4 alla Forza e di -2 alla Destrezza e alla Saggezza (già incluse nelle sue statistiche) e ha la velocità ridotta a 9 metri. Attaccherà qualunque creatura veda.

L'incontro non deve terminare necessariamente con un combattimento mortale, specialmente se alcuni degli eroi

## La Caccia del Segugio

Poiché il Segugio Lacerante è già davanti ai Personaggi Giocanti? C'è una ragione basilare per la sua presenza nei boschi occidentali: la Cripta Suukon stessa. Suukon è un termine molto antico che significa Shianti. La cripta è stata creata come una specie di faro per i loro simili. Questo include Maghi di Dessi, Stregoni Shianti e Cavalieri Vakeros... ma per creare il Segugio furono usate anche magie Shianti corrotte.

Naturalmente, quando il Segugio ritrova l'odore del gruppo nel bosco, riprende immediatamente il corso della sua azione precedente: attaccando ripetutamente i Personaggi Giocanti. Comunque non si mostrerà loro fino all'arrivo alla cripta.

hanno capacità di calmare gli animali o soggiogare quest'enorme creatura. Se l'orso viene guarito e curato, non attaccherà di nuovo. Infatti, l'eroe maggiormente responsabile della sua salvezza può scoprire, a scelta dell'Arbitro di Gioco, che l'orso lo segue devotamente. Questa non è una costrizione magica ed avere un fedele servitore orso non è un sempre vantaggio (ad esempio quando l'eroe desidera andare in città) ma può costituire un eccellente spunto per l'interpretazione.

Questa scena termina quando i Personaggi Giocanti arrivano alla fine della Strada Morta e con una prova di Percezione (CD 20) o Conoscenze (geografia) (CD 15) scoprono una piccola valle ignota tra le colline dei Durncrag dove è celata la Cripta Suukon. Maghi di Dessi, Stregoni Shianti o Cavalieri Vakeros guadagnano un bonus di +1 a queste prove, poiché ricordano inconsapevolmente parti del loro sogno e sono attirati dalla magia Shianti della cripta. In verità i Personaggi Giocanti possono effettuare queste prove ogni volta che vogliono ma facendo sentire gli ululati del Segugio in avvicinamento ad ogni prova (ognuna delle quali prende dieci minuti a causa della vastità del territorio da coprire), l'Arbitro di Gioco può fare sì che tali prove di abilità siano molto inquietanti e spaventose.

Una volta trovato l'ingresso alla Cripta Suukon, vedi **Atto Due, Scena Due**.

## Atto Due, Scena Due: Tombe ed Ombre

L'edificio di pietra di fronte a voi è in larga parte celato dal lato di collina contro il quale è costruito, sebbene secoli di sedimenti e detriti combinati con le intemperie e lo scorrere del tempo l'abbiano nascosto ancor meglio. La parte frontale ed il lato sinistro, le uniche parti della cripta ancora visibili, hanno uno stile esotico, con all'angolo una colonna a spirale erosa ma ancora coperta di intricati intarsi su ogni suo centimetro esposto di pietra grigio argento.

### Entrare nella Cripta

La cripta è una specie di trucco, che rende difficile e pericoloso l'ingresso, se non si vuole perdere la vita. La porta, una lastra spessa 22,5 centimetri di ferro incantato e con dei contrappesi, è chiusa con un meccanismo molto astuto che è rimasto pulito e funzionale anche se costruito secoli fa. I muri di pietra della tomba sono effettivamente impenetrabili al danno fisico o magico come la porta stessa. Così, l'entrata nella Cripta Suukon richiede scassinare la serratura o forzare la porta.

#### Abbatere la Porta

L'azione richiede una prova di Forza riuscita (CD 20). Fino a due personaggi possono dare sinergia per aiutare a superare questa prova di Forza. Se gli avventurieri dovessero abbattere un albero ed usarlo per creare un ariete rudimentale, più di due personaggi possono aiutare nell'impresa.

#### Scassinare la Serratura

La serratura della porta può anche essere scassinata. Una prova di Disattivare Congegni (CD 20) riuscirà ad aprire il complesso meccanismo permettendo l'entrata nella buia tomba. Qualsiasi eroe che studi gli intarsi può essere di aiuto in questa prova. Il Personaggio Giocante che studia deve avere 5 o più gradi in Conoscenze (storia) e riuscire in una prova di Conoscenze (storia) con CD 20. Se dovesse riuscire, molti dei glifi e delle rune intorno alla serratura possono offrire indizi su come aprire la porta. Questo dà all'eroe che scassina la serratura un bonus di +5 alla prova di Disattivare Congegni.

Nota che la prova di Disattivare Congegni può essere riprovata ma per ogni tentativo impiega cinque minuti. Una volta che porta è aperta in un modo o nell'altro, gli eroi possono vedere la piccola camera nella cripta. La vista non è rincuorante, poiché la stanza sembra aver già avuto un visitatore che l'ha spogliata: leggi ai Giocatori il riquadro "Attraverso l'Ingresso".

#### Attraverso l'Ingresso

La cripta all'interno è spoglia salvo per un semplice sarcofago di pietra con, impresso sul coperchio, un bassorilievo di un uomo alto dalle spalle larghe con gli occhi dipinti d'argento. Il coperchio stesso è leggermente inclinato sulla bara, lasciando uno spazio aperto lungo il lato, esponendo solamente i resti polverosi al suo interno. Tutto quel che c'era di valore nella camera sembra essere stato preso; anche le due urne che rimangono sono state rotte e giacciono in pezzi agli angoli della stanza.

La cripta è un falso; le vere camere di sepoltura sono sotto il sarcofago nel sacrario costruito sottoterra. Il sarcofago può essere spinto dalla parte della testa, rivelando una scala di pietra che conduce in basso, in mezzo all'oscurità. Il sarcofago di pietra si muove facilmente, essendo bilanciato sugli ingranaggi montati nella sua parte inferiore. Una volta che i Personaggi Giocanti scendono grazie alla scala trovata scomparendo nell'oscurità sottostante, ha inizio la vera esplorazione della Cripta Suukon.

### Se Tutto il Resto Fallisce...

Trucco. Se il gruppo semplicemente non riesce ad accedere alla falsa cripta, bisogna barare così che gli eroi possano entrarvi in ogni caso. Forse un personaggio di Dessi ha una visione di come aprire la serratura senza la chiave. O i personaggi possono usare la loro Verga di Fuoco o la Bacchetta della Confraternita per far saltare la porta.

Il metodo usato durante il playtest era di permettere al Segugio di raggiungere il party. Appena tenta di caricarli, loro scansano con successo l'attacco ed il suo corpo passa attraverso la porta schiantandola per loro. Il party aveva poi chiaramente, un Segugio Lacerante infuriato tra loro e l'Arco Shianlune... ma trovava la porta aperta.

### Entrare nella Vera Cripta

Il tono in questa scena dovrebbe essere quello della scoperta di un'antichità.

Se l'Arbitro di Gioco descrive strati di polvere sparsi lungo la base del sarcofago e il pungente odore di muffa dell'aria che da esso fuoriesce appena la scala viene rivelata, i Giocatori avranno il senso di quanto tempo questo luogo è rimasto ignoto ed inviolato. La polvere copre tutto, dal percorso che conduce in basso alle maniglie di ogni porta. Nulla sembra essere stato aperto o toccato da quando la tomba fu costruita in un'epoca remota. Delle prove riuscite in Conoscenze (architettura & ingegneria) o Conoscenze (sotterranei & segrete) (CD 12) confermeranno tutto questo ed aggiungeranno anche lo sconvolgente pensiero di quante trappole preservate magicamente si trovino nascoste probabilmente pronte a scattare... molte simili alla serratura sulla porta della falsa cripta.

#### 1: L'Atrio Grigio

La lunga rampa di scale scende in profondità, terminando in un ingresso di grigia pietra. Il corridoio è stretto e si estende per più di una trentina di metri nell'oscurità. I muri hanno altri glifi ed immagini simili a quelli che si trovano sulla cripta superiore, ma la protezione delle profondità della terra li ha conservati in condizioni molto migliori.

Questo atrio è la prima linea di difesa della vera cripta e l'eco delle abitudini pacifiche degli antichi Shianti. Anche se i simboli e i ritratti sui muri sono troppo astratti per trasmettere qualcosa di intelligibile, costituiscono una magia permanente che riempie l'intera sala. In sostanza, l'Atrio Grigio è una potente trappola magica ma che in definitiva non può fare altro che terrorizzare, rallentare e preoccupare seriamente i Giocatori. È una prova per la loro resistenza mentale piuttosto che le loro capacità fisiche. Finché persevereranno e continueranno a tentare di entrare, avranno buone probabilità di riuscirci. Gli effetti del campo che si manifesta come una mutevole massa grigia di ombre a chiunque sia capace di vedere le emanazioni magiche, sono i seguenti:

**Resistenza:** Tutte le creature hanno la velocità dimezzata quando si muovono verso sud attraverso l'atrio (ma non quando si muovono verso nord). Inoltre, tutte le forme magiche di potenziamento della velocità sono soppresse nell'Atrio Grigio.

**Dolore:** Per ogni minuto che una creatura trascorre nell'atrio, subisce una penalità temporanea di -1 ad ogni tiro salvezza sulla Volontà. Questa penalità aumenta ad ogni round, accumulandosi per tutto il tempo che gli eroi impiegano a giungere alla fine dell'atrio, divenendo alquanto significativa. Questo effetto è basato sulle emozioni, e prende la forma di una depressione profonda e innaturale che indebolisce la loro forza di volontà e li lascia nella disperazione più assoluta.

**Repulsione:** Gli ultimi tre metri dell'atrio sono i più duri da attraversare, poiché richiedono un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10) per evitare di girarsi e fuggire immediatamente verso la superficie alla massima velocità raggiungibile. Questo campo di repulsione funziona soltanto una volta contro un qualsiasi essere, che riesca nel tiro salvezza o meno.

Sostanzialmente, questo campo è un modo Shianti (Suukon) di trattare gli intrusi in maniera inoffensiva. L'effetto di repulsione è stato creato per essere permanente ma l'erosione del tempo ha indebolito gravemente la magia. Il campo è completamente contenuto all'interno dell'Atrio Grigio e non si estende di fronte alle Porte Mortali.

Un tentativo di Controincantesimo diretto contro gli effetti magici dell'atrio funzionerà solamente in un raggio di 6 metri (CD 18) per volta a per una durata di soli 1d4 round. Coloro che superano una prova di Sapienza Occulta (CD 17) trovano il modo di legare il Controincantesimo intorno ad un membro del gruppo. Questo metodo di utilizzo di Controincantesimo ha CD 20 ma se ha successo rende un singolo membro del gruppo immune agli effetti dell'Atrio per 1d4 round (probabilmente abbastanza per correre fino all'altro lato dell'atrio, se sono abbastanza coraggiosi).

Appena un eroe riesce ad arrivare oltre il confine del campo, leggi il riquadro "Occhi".

### Occhi

Non appena il tuo piede passa oltre l'orlo del punto di congiunzione, tutt'intorno a te appare una luce argentea improvvisa. Lungo i muri, ogni immagine di un Antico ha aperto gli occhi. Le pupille argentee stanno splendendo con una piccola ma intensa luminescenza, riempiendo la tomba col loro sguardo fisso.

Questo è un effetto innocuo, anche se è probabile che gli eroi non lo ritengano tale all'inizio. Questo tipo di effetto magico è tipico delle antiche costruzioni ed anche se migliaia di occhi ardenti sono certamente snervanti, non sono altro che piccole illusioni e non rappresentano alcun pericolo per i Personaggi Giocanti. Comunque, gli eroi possono impiegare parecchio tempo ad arrivare a questa conclusione e l'Arbitro di Gioco è incoraggiato a lasciarli essere tanto paranoici e cauti quanto desiderano.

### 2: Le Porte Mortali

Questi portali di bronzo sono lavorati con un intricato disegno di scaglie e somigliano a porte intagliate dalla pelle di un grande rettile. I loro cardini sono nascosti nella pietra ma protuberanze simili a corna ricurve fuoriescono esattamente dove dovrebbero essere le maniglie. C'è un debole bagliore intorno ai bordi delle scaglie ove esse sono state levigate a specchio e riflettono la luminescenza argentea dell'atrio.

Questa è una trappola veramente letale e può uccidere facilmente se i Personaggi Giocanti non si muovono con cautela. Le statistiche della trappola sono descritte in seguito ma la sua attivazione è molto particolare e dovrebbe essere impiegata usando i dati forniti. Purtroppo, anche le porte munite di trappola sono solamente una falsa via e se reclamano una vita, il sacrificio sarà vano poiché non accadrà nulla e la pietra bianca continuerà ad occupare lo spazio dietro di loro. Il fatto che la morte potrebbe essere in agguato dietro ogni angolo, pronta a reclamare la vita dello sfortunato avventato è parte dell'ambientazione *Lupo Solitario*. Per essere il più equo possibile, i personaggi con capacità profetiche (come Sesto Senso o il potere Dessi di Profezia) dovrebbero ricevere un avvertimento riguardo alla pericolosità delle porte e al destino letale per coloro che le toccano. È probabile che questo non dissuada davvero gli eroi dal tentare di aprirle ma almeno sono stati avvertiti delle conseguenze.

**Scaglie Falcianti:** GS 4; +6 in mischia (CD 18 per resistere all'effetto aggravato, il successo provoca 1d4+2 danni che superano qualsiasi RD); Percezione (CD 20); Disattivare Congegni (CD 26). Viene colpito solo l'eroe che apre la porta.

Se un personaggio cade vittima della porta e muore, leggi il riquadro Sventramento. Se l'eroe viene solo ferito, leggi il riquadro Cento Tagli.

### Sventramento (Morte)

Improvvisamente, le scaglie della porta si alzano separatamente e girano intorno a te come una tempesta furibonda. Ti rendi conto troppo tardi che la ragione per cui i bordi sono a specchio è che le scaglie sono delle lame che ti lacerano ripetutamente. Il turbine furioso di lastre di bronzo si placa dopo un momento, ogni scaglia torna nella sua nicchia nel muro di pietra nudo dietro alla "porta": lasciando soltanto una nebbia cremisi evanescente lì dove prima ti trovavi.

Il personaggio è morto e tutto il suo equipaggiamento è completamente distrutto.

### Cento Tagli (Ferimento)

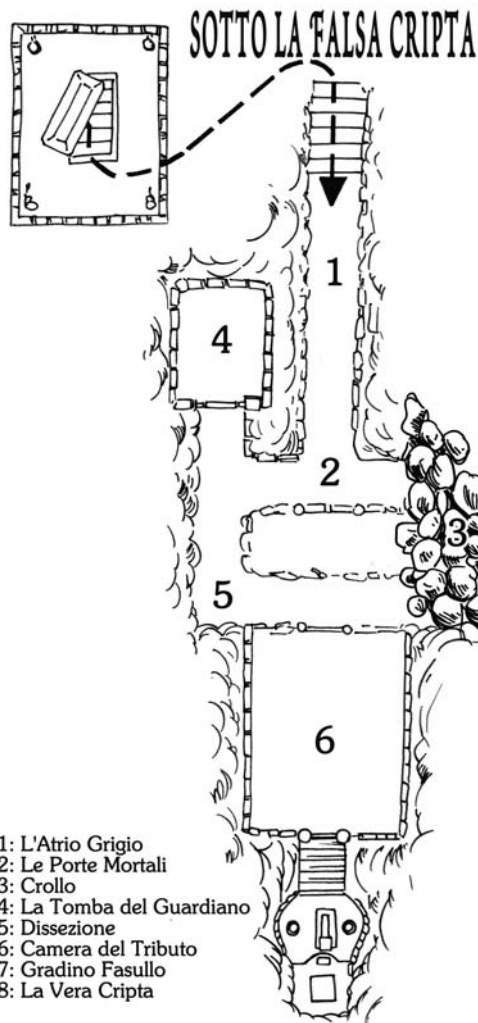
Improvvisamente, le scaglie della porta si alzano separatamente e girano intorno a te come una tempesta furibonda. Ti rendi conto troppo tardi che la ragione per cui i bordi sono a specchio è che le scaglie sono delle lame che ti lacerano ripetutamente. Barcollando riesci ad allontanarti alla cieca dalla porta, sfuggendo alla parte peggiore del tremendo attacco, dopo di che il turbine furioso di lastre di bronzo cessa ed ogni scaglia torna nella sua nicchia nel muro di pietra nudo dietro alla "porta". Sei rimasto lacerato e sanguinante a causa di cento tagli.

Il personaggio è vivo ma ridotto piuttosto male. Finché tutta la Resistenza persa nella trappola Porte Mortali non viene ripristinata, il personaggio subisce una penalità di -1 a tutte le prove ed i tiri a causa dell'intenso dolore dei numerosi sfregi e tagli. Sebbene il suo equipaggiamento sia rimasto, la sua armatura ha il bonus ridotto di -2 finché verrà riparata (se questo riduce il bonus totale provvisorio dall'armatura a +0 o meno, l'armatura è completamente distrutta).

### 3: Crollo

Il passaggio al di là è completamente bloccato, distrutto da un crollo che sbarra il vostro cammino. Le pietre ed i detriti sono stati accumulati qui per così tanto tempo da formare una massa pressoché solida. I tentativi di scavare la frana e continuare in questa direzione richiederebbero probabilmente diversi giorni e uno sforzo incredibile.

La Tomba del Guardiano orientale, che è quella che è crollata quando quest'intera area intera è stata scossa più di un millennio fa, era l'unica stanza in questa direzione, ma ora non c'è più nulla a parte pietre e detriti. Se gli eroi insistono veramente nel voler dissotterrare il passaggio sepolto, sono i benvenuti ma l'andata sarà molto lenta (1,5 metri all'ora, 3 se hanno pale e picconi) ed il lavoro sarà estenuante ed eventualmente vano: la Tomba del Guardiano è stata distrutta dalla scossa tellurica e non c'è letteralmente più nulla da trovare scavando.



L'Arbitro di Gioco può anche impiegare il Segugio Lacerante se ritiene che gli eroi stiano impiegando troppo tempo in questa sezione della cripta. È abbastanza intelligente da seguirli scendendo i gradini e abbastanza ostinato da tentare e riuscire ad attraversare l'Atrio Grigio.

Se gli eroi non pensano di mettere qualcuno di guardia vicino alle Porte Mortali mentre lavorano, la Creatura delle Tenebre potrebbe coglierli facilmente di sorpresa e intrappolarli, condannandoli a morire in una tomba da loro scavata. *Lupo Solitario* è pieno di finali poetici, anche se deprimenti come questa.

### 4: La Tomba del Guardiano

Questa camera è una replica spartana della cripta soprastante ma il sarcofago è aperto e vuoto. Invece del cadavere o delle ceneri che uno probabilmente ci si sarebbe aspettato di trovare all'interno, in piedi contro il muro più lontano c'è un corpo avvolto in antiche strisce di lino sotto piastre di metallo mangiate dalla ruggine. Al vostro arrivo, sguaina una lama dall'aspetto esotico e si muove per attaccare!

Questa è la Tomba del Guardiano occidentale, un posto d'onore rivestito da un fedele seguace dell'anonimo guerriero Suukon morto nello stesso attacco che ha reclamato la vita del suo padrone. Incaricata di proteggere in eterno i resti del guerriero, questa creatura non morta non sente ragioni, non può essere controllata e non si fermerà fino a che tutte le cose viventi nella Cripta Suukon siano morte o fuggite. Non è un assassino e qualsiasi creatura intenda fuggire da lui (fintanto che non si dirige a sud verso l'Area 5) viene lasciata scappare.

**Guardiano della Tomba:** GS 4; Non morto Medio; DR 4d12; Resistenza 26; Iniz +7; Vel 9 m; CA 15, alla sprovvista 12; CB +2; Att +7 in mischia (2d4+7/18-20, falcione capolavoro); Att Cmp +7 in mischia (2d4+7/18-20, falcione capolavoro); Spazio/Portata 1,5 m/ 1,5 m; AS -; QS RD 5/contundente, tratti del non morto, vigilanza; AL Non allineato; TS Temp +1, Rifl +4, Vol +4; For 18, Des 16, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1  
**Vigilanza (Sop):** Un Guardiano della Tomba non può essere sorpreso, come se fosse sempre a conoscenza di quando una creatura entra all'interno di un raggio di 12 metri da lui. Questo è un senso soprannaturale che funziona continuamente in maniera simile all'incantesimo Individuazione del Male scoprendo semplicemente direzione e distanza di qualsiasi essere che "non dovrebbe essere là". Questa definizione varia da Guardiano a Guardiano, ma generalmente include specificamente tutti gli esseri non appartenenti ad una determinata razza. Per esempio, il Guardiano della Tomba nella Cripta Suukon rileva tutti i non Shianti. Nota che gli Stregoni Shianti e gli abitanti Dessi non sono completamente Shianti e perciò saranno individuati da questo potere.

Una volta destato dal suo sonno imperituro, il guardiano patuglierà l'atrio oltre l'Area 2 per un'ora prima di ritornare alla sua camera e risigillare la porta. Ritorna alla sua postazione contro il muro settentrionale e lentamente rigenera tutte le ferite che probabilmente ha subito, recuperando 1 punto Resistenza al giorno fintanto che resta totalmente immobile. Durante questa fase di ricupero, non si può rianimare, finché non è totalmente rigenerato. Questa opportuna finestra dà la possibilità ad eroi astuti di passare mentre il guardiano sta recuperando. Tutto quello che devono fare è ferirlo, ritirarsi nell'Atrio Grigio (Area1) dove non potrà seguirli, e poi aspettare che ritorni indietro alla sua tomba.

Nella rara eventualità che possano aver bisogno di accedere alla tomba in un secondo tempo, i Suukon affidarono una chiave della porta finale della cripta al guardiano. Intorno al suo collo su una catena di bronzo vi è una chiave di pietra grigia. Questa apre le porte chiuse nell'Area 6.

### 5: Dissezione

Ci sono più bassorilievi sulle pareti qui che in qualsiasi altra parte della tomba abbiate già visto. Più di una dozzina di immagini di guerrieri che maneggiano spade dalla sagoma strana sono impresse in quello che sembra essere puro argento. Ognuno è in una posizione diversa, come se inscenassero un qualche genere bizzarro e complesso di danza di guerra con la lama. Ci sono molte pietre colorate sul pavimento della camera, ognuna larga approssimativamente 30 centimetri e posta in quello che sembra essere un mosaico casuale sul terreno.

Questo è un caso dagli aspetti che possono rivelarsi molto fuorvianti. Il semplice aspetto di questa giunzione sembra suggerire che i Giocatori devono decifrare il ballo sui muri e camminare sulle giuste piastrelle per attraversarla in sicurezza. Quella è una trappola di tipo classico e potrebbe essere facilmente anticipata da Giocatori attenti grazie alle avventure in altri sotterranei.

In realtà, le immagini sono irrilevanti ed una prova di Percezione (CD 22) rileverà che solo la pietra in mezzo al motivo è addirittura una parte separata del pavimento. Quelli che sono stati testimoni o vittime della trappola Porte Mortali nell'Area 2 guadagno un bonus di +2 a questa prova, poiché saranno istintivamente più cauti. Se i Personaggi Giocanti tentano la "danza di guerra" come soluzione per la trappola, l'Arbitro di Gioco dovrebbe assecondare i loro intenti, facendogli effettuare prove di Intrattenere (danza) e di Intelligenza per tentare di capire il modello sul muro. In ogni caso, che riescano o falliscano (e nessuna CD è data poiché questo è un tentativo completamente errato), la mattonella centrale deve essere calpestate.

**Scaglie Falcianti:** GS 4; nessun tiro per colpire è richiesto (4d6 danni); Riflessi (CD 15) evita; Percezione (CD 22); Disattivare Congegni (CD 25).

Attraversando semplicemente il corridoio si ha il 50% di possibilità di far scattare la trappola. Osservando la pietra centrale è possibile evitare facilmente la trappola non camminando sopra la pietra.

Come i Giocatori potrebbero aver notato, le trappole in questo dungeon sono tutte molto precise e letali, designando come bersaglio una singola creatura ed annientandola completamente prima che se ne possa rendere conto. Questo è dovuto al volere dei Suukon; gli antichi speravano che una tremenda trappola circoscritta avrebbe terrorizzato i compagni di un ladro. Questo riduce le uccisioni al minimo, poiché i Suukon erano stanchi di morte e distruzione al tempo in cui questa tomba venne costruita.

### 6: Camera del Tributo

Questo lungo ed ampio corridoio è adornato da fluttuanti sfere di luce che si librano vicino al soffitto. Illuminano un vasto murale su entrambe le pareti, raffigurante una grande città piena di edifici a spirale dalla linea stranamente gradevole. La città è incredibilmente vasta, con migliaia di torri e di case, con ponti simili ad archi di luce che collegano le più alte tra loro. In due file, di fronte ad ambedue i murali, ci sono sei figure in armatura che stanno in guardia. Le loro fattezze sono parzialmente decomposte ed i loro abiti laceri pendono mollemente ai lati come se fossero drappaggiati su intelaiature di legno piuttosto che persone.

Questa sala è peculiare di ogni cripta Suukon di quell'era, una camera dedicata sia alla protezione dell'eroe sepolto

che alla memoria dell'antica patria che dovettero abbandonare quando giunsero nel Magnamund dal loro mondo condannato. La città nei murali è incredibilmente vasta e anche se è ormai impossibile distinguere i dettagli degli edifici, è rimasta abbastanza vernice sbiadita da mostrare la magia e l'architettura di allora. Per storici e cercatori del sapere antico, queste immagini possono essere le cose più preziose che gli eroi qui giunti possano trovare.

Le figure sono tutti Guardiani della Tomba, comunque, e non tutti attivati. Si muovono per attaccare appena gli eroi gli si avvicinano e gli eroi scopriranno presto che la magia che li anima è difettosa. Due non si muovono per niente e assistono semplicemente allo scontro. Un altro si muove goffamente, facendo un passo in avanti e poi crolla in un cumulo d'ossa rinsecchite. Ai rimanenti tre resta coesione sufficiente per attaccare.

Anche se è tecnicamente irragionevole, i Guardiani della Tomba sono magicamente dotati di sufficienti capacità di combattimento da poter fiancheggiare, disarmare ed anche spezzare l'arma del loro avversario se ce n'è bisogno. In circostanze normali, attaccano appena un avversario entra nella stanza e colpiscono per uccidere. Non possono essere controllati; esistono per uccidere qualsiasi essere che osi tentare di entrare nella vera cripta dell'eroe Suukon.

**Guardiani della Tomba (3):** GS 4; Non morto Medio; DR 4d12; Res 26; Iniz +7; Vel 9 m; CA 15, alla sprovvista 12; CB +2; Att +7 in mischia (2d4+7/18-20, falcone capolavoro); Att Cmp +7 in mischia (2d4+7/18-20, falcone capolavoro); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS -; QS RD 5/contundente, tratti del non morto, vigilanza; AL Non allineato; TS Temp +1, Rifl +4, Vol +4; For 18, Des 16, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1

**Vigilanza (Sop):** Un Guardiano della Tomba non può essere sorpreso, come se fosse sempre a conoscenza di quando una creatura entra all'interno di un raggio di 12 metri da lui. Questo è un senso soprannaturale che funziona continuamente in maniera simile all'incantesimo Individuazione del Male scoprendo semplicemente direzione e distanza di qualsiasi essere che "non dovrebbe essere là". Questa definizione varia da Guardiano a Guardiano, ma generalmente include specificamente tutti gli esseri non appartenenti ad una determinata razza. Per esempio, il Guardiano della Tomba nella Cripta Suukon rileva tutti i non Shianti. Nota che gli Stregoni Shianti e gli abitanti di Dessi non sono completamente Shianti e perciò saranno individuati da questo potere.

Una volta che le sentinelle imperiture sono state distrutte o aggirate, i Personaggi Giocanti possono varcare la porta nel muro meridionale. È chiusa con un ingegnoso meccanismo che avrà bisogno di essere superato con una prova di Disattivare Congegni (CD 25).

Questa porta è straordinariamente dura e richiederà una prova di Forza (CD 35) per essere abbattuta (e soltanto un personaggio alla volta può tentare). Se gli eroi hanno la chiave di pietra grigia, essa aprirà automaticamente la porta.

## 7: Gradino Fasullo

Questa corta rampa di scale porta giù verso un corridoio oscuro. A differenze delle altre camere della tomba, qui non ci sono occhi ardenti. La fine del corto corridoio è in ombra, rivelando solamente una porta alla base dei gradini. Nessuna fonte di luce sembra penetrare nella sala, rendendola un corridoio di oscurità resistente anche alla luce brillante della stanza dietro di voi.

Non ci sono trappole o pericoli nell'Area 7. Si presume che qualsiasi creatura che giunga così lontano sia un Suukon. Comunque, il gradino in cima ha una crepa profonda ed il primo Personaggio Giocante a scendere le scale probabilmente lo romperà e cadrà giù (prova di Percezione CD 22 per evitare, 1d6 danni, Riflessi CD 14 dimezza). La porta alla base dei gradini è esattamente come le Porte Mortali descritte nell'Area 2 tranne per il fatto che non è una trappola. Conduce sani e salvi nell'Area 8: non è neanche chiusa.

## 8: La Vera Cripta

Questa camera è decorata con murali simili a quelli nel corridoio dietro di voi ma con un punto di vista molto più vicino e danno l'impressione di essere nel cuore di quell'incredibile città aliena. Su di un piedistallo a sud, c'è un sarcofago di pietra con intricati intagli in mezzo ad una collezione di piccoli vasi bianchi di argilla. La figura dipinta sul coperchio della cripta indossa un'armatura esotica di cotta di maglia e regge sul torace un magnifico arco.

Questa è la fine della cerca degli eroi e, anche se si possono immaginare una battaglia col precedente proprietario dell'arco, l'eroe Suukon è realmente inanimato e non li assalterà nemmeno se depruderanno la tomba. Il sarcofago dove essere aperto ma questo può essere fatto con la mera forza (una prova di Forza con CD 20, massimo quattro eroi possono aiutare) o con levitazione magica, telecinesi o qualsiasi altra forza che possa sollevare 250 chilogrammi abbastanza a lungo da permettere di spostare il coperchio.

Il vero problema nell'aprire il sarcofago sta nell'arrivare a lui attraverso il metro e mezzo di urne di creta che lo circondano. Queste una volta contenevano antichi fiori, piante e libagioni offerte all'eroe Suukon da amici e parenti superstiti per il suo passaggio alla vita ultraterrena. Adesso ogni vaso non contiene altro che polvere e rimasugli al suo interno. Da solo, ognuno di loro è innocuo, ma se ne viene distrutto un numero sufficiente, i contenuti rinsecchiti si mescoleranno ed esporranno chiunque è nella Vera Cripta ad un gas mortale.

Se il coperchio del sarcofago viene appoggiato a terra senza preoccuparsi dei vasi, questo accadrà automaticamente. Altrimenti, chiunque si muova intorno al sarcofago dovrà effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 14) o inciampare e rompere abbastanza vasi da provocare la mescolanza e la formazione del gas. Tutti questi guai possono essere evitati se gli eroi spostano i vasi da parte con cautela ma questo richiederà 20 minuti per essere fatto corretta-

mente ed è probabile che i Giocatori non pensino minime a farlo. Se lo fanno, non c'è nessun tiro da fare per trasportare i vasi senza romperli. A questo punto solo l'avventatezza condannerà gli eroi.

*Gas Tossico:* GS 6; se infranti e rotti, questi vasi funebri si fracassano e rilasciano una nube venefica di polvere e tericcio. Tutti coloro che si trovano all'interno della Vera Cripta devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o subire 1d6 danni temporanei alla Costituzione. Un altro tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) è richiesto uno minuto più tardi (anche a coloro che hanno superato il primo) per evitare di subire 2d6 danni temporanei alla Costituzione. Il fuoco distrugge questa nube ma se le fiamme lambiscono vasi non rotti, questi si fracassano ed il processo potrebbe ricominciare da capo.

Una volta che il sarcofago è aperto, gli eroi avranno il loro premio. In realtà, ne avranno tre. L'armatura Suukon indossata al corpo essiccato dell'eroe è ancora in eccellenti condizioni, come lo è una fragile caraffa di cristallo ai suoi piedi rinsecchiti. Questi tesori sono entrambi descritti completamente a pagina 46. La vera ragione per cui gli eroi hanno affrontato questa antica tomba (l'Arco di Shianlune) è trattenuta tra le mani decomposte dell'Antico, ed è descritta nel riquadro "Arco".

L'Arco creerà un legame solamente con la prima persona vi incoccherà una freccia e la farà partire (vedi pagina 47 per la descrizione completa dell'Arco Shianlune). Così è al sicuro per chiunque lo toccherà e porterà fino a quel momento. L'Arco una volta era molto più potente ma la magia dentro di lui si è affievolita nell'arco di innumerevoli anni e anche se è ancora un'arma potente, non è più l'artefatto prodigioso di una volta. Questo cambierà nel tempo con un eroe vincolato; il suo potere aumenterà man mano che il suo portatore migliora e acquisisce nuovi poteri.

#### Arco

L'arco trattenuto nella mano rinsecchita del guerriero Suukon morto è intarsiato in maniera anche più intricata ed impressionante del coperchio del suo sarcofago. È costituito da quella che sembra essere un'unica asta di lunaria intagliata, unita nel mezzo ad un'impugnatura d'argento e munita di una lunga corda di acciaio intrecciato incredibilmente sottile. L'asta dell'arco risplende leggermente, la luminescenza è più brillante vicino al manico e più debole vicino alle tacche dove è fissata la corda.

### Conclusione dell'Atto

Con l'Arco di Shianlune in mano, gli eroi ora sono pronti a combattere il Segugio Lacerante alle loro condizioni. Possono essere ancora lacerati, feriti e indeboliti per i pericoli corsi nella Cripta Suukon ma c'è poco tempo da perdere. Se sentono il bisogno di accamparsi per la notte nella Cripta è certamente accettabile (sebbene il contenuto della caraffa di cristallo dovrebbe aiutare chiunque sia gravemente ferito o moribondo, se usato dai Personaggi Giocanti).

Gli eroi possono avere le loro priorità quando escono dalla Cripta ma l'Arbitro di Gioco può decidere come vuole a tale riguardo. In ogni caso, il Segugio Lacerante non permetterà loro di lasciare l'area indisturbati. Dopotutto, li sta seguendo e ora che ha giocato con loro per giorni non starà con le mani in mano permettendo loro la fuga. Anche se il gioco è stato divertente, è venuto il momento per il Segugio Lacerante di porvi termine. Questa è una notizia molto brutta per i Personaggi Giocanti ma almeno ora hanno un'opportunità di rivoltarsi contro la Creatura delle Tenebre che gli sta dando la caccia...

# Atto Tre: Ultimo Sangue

**Sommario:** Questo è l'atto finale dell'avventura. Dopo aver seguito l'ululato del Segugio, gli eroi trovano per caso i resti di una pattuglia di guardie che ha avuto la sfortuna di essersi imbattuta nella bestia. Le prove mostrano che era il secondo gruppo di esploratori inviata da Geroyne. La pista infine conduce verso una radura buia sotto la luce dell'ultima notte della Luna di Sangue. Vittoria o sconfitta, gli eroi combattono la loro ultima battaglia contro il Segugio Lacerante in un duello mortale.

Ora le prede diventano i predatori. Armati dell'Arco di Shianlune, gli eroi possono rintracciare il Segugio Lacerante e porre termine al suo regno di terrore nella campagna di Sommerlund. Hanno l'arma, hanno la necessità e hanno la certezza che se non possono sconfiggere il Segugio diventerà purtroppo più forte finché sarà quasi inarrestabile. Data questa possibilità, quale vero eroe potrebbe rifiutarsi?

## L'ULTIMA CACCIA

### Prova di Sopravvivenza

#### o Percezione

	CD	Se Riuscito	Se Fallito
1°	10	Non ci sono tracce intorno alla cripta ma se ne può scorgere qualcuna tra gli alberi nelle vicinanze. Passano 10 minuti. Procedere alla prossima prova.	Perdono molto tempo per cercare qualsiasi traccia e quelle sono solo tra gli alberi nelle vicinanze. Passano 20 minuti. Procedere alla prossima prova.
2°	12	Le tracce svoltano verso sud: forse la bestia sta seguendo una pista? Passano 10 minuti. Procedere alla prossima prova.	Le tracce sono ingannevoli e vi portano nelle profondità della foresta. Passano 20 minuti. Procedere alla prossima prova.
3°	14	Sembra che la bestia indubbiamente stia inseguendo furtivamente qualcosa. È probabile che non sia molto lontana. Una traccia irregolare di sangue è indizio sicuro del Segugio. Passano 10 minuti. Procedere alla prossima prova.	Trovate una pista di sangue ma sembra scomparire nel mezzo della pista. Passano 20 minuti. Procedere alla prossima prova.
4°	16	Sembra che il Segugio stia inseguendo un corpo armato di uomini... passano 10 minuti... Vai all'Atto Tre, Scena Due.	Cominciate a perdervi completamente nella foresta, vagando senza meta nel tentativo di localizzare il Segugio. Alla fine vi imbattete in una radura. Passano 40 minuti. Andare all'Atto Tre, Scena Due.
5°	18	Le tracce stanno dirigendo indietro verso i Durncrag, muovendosi rapidamente. Il mostro non sta attento e non fosse per tutte le rocce dure e l'oscurità, la pista sarebbe facile da seguire. Passano 10 minuti. Procedere alla prossima prova.	Dopo una serie di tracce facili, le colline rendono impossibile trovare la strada oltre la pietra dura. Vi muovete nella direzione più probabile. Passano 20 minuti. Procedere alla prossima prova.
6°	20	Le tracce conducono a una valle cieca senza uscita. Almeno avete la bestia! Vai all'Atto Tre, Scena Tre: All'Angolo!	Esplorate un vicolo cieco in cui eravate sicuri che la bestia sarebbe entrata: invece vi ha ingabbiati in una trappola! Vai all'Atto Tre, Scena Quattro: Ingannati!

## Atto Tre, Scena Uno: La Caccia Riprende

Emergete in un mondo di luce rossa. È l'ultima notte della Luna di Sangue e il volto di Ishir è colmo del colore del sangue. Gli alberi sono immersi in tenebre profonde e anche la pista che vi ha guidato qui è difficile da distinguere. Tutto sembra quieto e calmo... finché la pace viene rotta dall'eco distante di un segugio non terreno... Il Segugio è lì fuori e non ha idea che ora, è lui ad esser la preda.

Questa scena è molto importante, una scena per permettere agli eroi, perseguitati e inseguiti per l'intera avventura, di avere la possibilità di combattere finalmente contro il nemico. La foresta è buia e la caccia sarà difficile ma se gli eroi mantengono i nervi saldi ed usano le nuove armi a loro disposizione, dovrebbero uscirne trionfanti. Prima di avere la possibilità di affrontare il Segugio Lacerante, lo devono trovare. Sono appena le 10 di sera quando la caccia ha inizio...

Questa è effettivamente una serie di prove di abilità, con difficoltà incrementata quando gli eroi provano a seguire le impronte del Segugio Lacerante. Si è mosso attraverso questa foresta, distruggendo lungo la strada tane di animali e uccidendo qualsiasi cosa vedesse, in modo tale che perfino un non iniziato può tentare di inseguire la lurida creatura. L'Arbitro di Gioco può rendere tutto tanto semplice o complesso quanto desidera ma la tabella L'Ultima Caccia è un modo raccomandato di gestire l'inseguimento. Tenete a mente che mentre i Giocatori possono effettuare le prove di abilità, ognuna è indice di vigilanza costante e osservazione accurata della superficie della foresta. Descrivere l'azione così man mano che gli eroi si avvicinano all'ultima prova renderà senz'altro più memorabile lo scenario.

Se un eroe ha la capacità Seguire la Pista (come un Cavaliere Ramas con la disciplina Orientamento), può effettuare

### Fuggire

È possibile che il gruppo di Personaggi Giocanti tenti di fare una deviazione per Toran piuttosto che affrontare il Segugio. Questa è un'idea stupida: il Segugio è tra di loro e Toran e certamente sentirà il loro odore e li inseguirà. Comunque, questa non è una ragione per non lasciar prendere questa decisione. Descrivi loro gli ululati della bestia che lentamente li insegue e li circonda, protetta completamente dal bosco. Descrivi loro il senso di futilità e paura che li circonda come se fossero senza forze e attaccati ripetutamente. Alla fine, a mezzanotte, i Personaggi Giocanti diventeranno gli sconfitti e si passa automaticamente all'**Atto Tre, Scena Quattro: Ingannati!**

le prove di Sopravvivenza per inseguire il Segugio. Se l'eroe non ha questa capacità, può invece effettuare le prove di Percezione per seguire l'ululato del Segugio e tracce evidenti: comunque, ogni prova di Percezione richiede due tiri poiché sia equivalente a una prova di Sopravvivenza. L'inseguimento della bestia è una serie di sei prove di abilità, ognuna con una CD aumentata gradualmente. Lo scopo è di inseguire con successo la bestia prima di mezzanotte. Se passa la mezzanotte e la bestia non è stata catturata, andate immediatamente all'**Atto Tre, Scena Quattro: Ingannati!**

## Atto Tre, Scena Due: La Pattuglia Distrutta

Seguite la pista di sangue alla luce della luna e delle stelle. Questa radura è un incubo di corpi aggrovigliati. C'è un gran numero di corpi sparsi, molti dei quali lacerati, aperti e distesi in pozzanghere di sangue scuro. La luce rossa della luna risplende su questa scena di morte, facendo sembrare la carneficina ancora più macabra di quanto realmente sia. Uno dei corpi sta di traverso sull'asta della bandiera, il suo vessillo inzuppato di sangue mostra il sigillo di Sommerlund e il marchio dell'Esercito Sommerliano.

La carneficina di questa scena è solo un ultimo ricordo agli eroi della ferocia e della grande forza della loro preda. Agisce anche come un fattore d'equilibrio per l'Arbitro di Gioco per assicurarsi che i Giocatori abbiano la possibilità di combattere contro il Segugio Lacerante anche con la Verga di Fuoco e l'Arco di Shianlune. È ancora una creatura molto pericolosa e non importa quanto siano potenti le nuove armi, chi le maneggia sono ancora gli stessi eroi relativamente fragili che erano prima di acquisirli.

Di conseguenza, questa battaglia può servire per bilanciare le cose. Il gruppo di pattuglia fu inviato da Geroyrn per cercare la Cripta Suukon e raggiungere l'ingresso a qualsiasi costo se gli eroi avessero fallito. Sfortunatamente, hanno incontrato il Segugio Lacerante che stava inseguendo furtivamente una preda in zona e sono diventati la sua nuova preda. Si sono battuti bene in un tentativo valoroso con la debole magia di cui erano armati, ma sono stati velocemente sopraffatti. Dopo una battaglia feroce, il Segugio Lacerante ha ucciso l'ultimo di loro e si è allontanato per trovare un riparo e guarire le sue ferite.

Gli inseguitori abili tra gli eroi saranno in grado di determinare che la battaglia ha avuto luogo parecchio tempo prima e che il Segugio Lacerante ha subito gravi danni. Grandi macchie di terreno appassito dal sangue tossico e nauseante indicano dove ha subito le ferite più serie. Sfortunatamente, ha inflitto molti più danni di quanti ne abbia ricevuti, come testimoniano i dieci uomini che giacciono nella radura. Se uno degli eroi lo chiede, le tracce indicano che in molti punti durante il combattimento, il Segugio stava ancora zoppicando sul fianco posteriore.

C'è poco che gli eroi possano fare per questi uomini. Probabilmente non hanno nemmeno il tempo di seppellire i poveri soldati, comunque se hanno ancora bisogno del loro equipaggiamento, i corpi possono procurare una quantità di spade e pugnali, oltre a 80 frecce intatte nelle faretre di tre arcieri. Sono disponibili anche tre scudi grandi ma nessuna delle armature che stavano indossando è nella condizione di poter essere riutilizzata. Cercando sui corpi scoprono anche una nota sull'uomo designato come ufficiale a capo della squadriglia. È accuratamente piegata e nascosta nella sua sacca della cintura, e il ritrovamento richiede una prova di Percezione (CD 18), sol-

tanto il cuoio trattato di quel contenitore ha impedito al sangue di rovinare la pergamena. Questo è **Indizio per i Giocatori B – La Lettera della Guardia**.

*Sergente Koloth,*

*Ti recherai immediatamente con la tua squadra alla fine della pista del boscaiolo abbandonata. L'esploratore incaricato dovrebbe essere in grado di guidarvi lì in modo impeccabile. Se non avete incontrato gli individui descritti a voi questa sera, sapete già cosa fare quando raggiungerete la Cripta Suukon. Fate tutto in fretta e possano Ramas ed Ishir vegliare su di voi. È probabile che sia in ballo la sicurezza di Toran e Sommerlund. Recuperate l'arma a tutti i costi e recatevi dal Saggio Geroyrn nel distretto meridionale una volta raggiunto l'obiettivo.*

*Se gli individui menzionati in precedenza hanno già localizzato l'arma, offritegli il vostro aiuto per la distruzione della creatura chiamata 'Segugio Lacerante'. Riceverete ulteriori dettagli da coloro che avranno recuperato l'arma. Considerate la loro sicurezza e il successo della missione la priorità più alta. Per la sicurezza di noi tutti, la bestia deve essere uccisa.*

*Saluti,*

*Capitano Barnet, Guardia Meridionale*

Il Sergente Koloth non ha venduto la sua vita a poco prezzo; la ferita che ha allontanato il Segugio Lacerante è stata causata dal suo spadone. I Personaggi Giocanti troveranno la sua elsa frantumata nelle vicinanze; Koloth colpì con tanta violenza il Segugio che l'arma si spaccò sul muso del mostro.

Non c'è nient'altro che probabilmente gli eroi possano fare per questa triste scena di battaglia e di morte, eccetto continuare a seguire le tracce della bestia e vendicare i soldati caduti. Le ferite che hanno inflitto al Segugio Lacerante possono essere la differenza tra la vittoria nella battaglia finale e la brutale sconfitta che gli eroi vedono ora intorno a loro...

Ritorna a La Caccia Finale in **Atto Tre, Scena Uno** e continua l'inseguimento della bestia...

## Atto Tre, Scena Tre: All'Angolo!

Questa è l'ultima scena dell'avventura e merita di essere condotta appropriatamente. Al meglio, sarà il punto di azione più forte, la battaglia che determina il destino degli eroi e, se tutto va bene, pone fine una volta per tutte alla minaccia del Segugio Lacerante. Dalla prospettiva del ritmo, questa battaglia potrebbe richiedere un'ora o più dato che il Segugio Lacerante questa volta non starà correndo e ha la capacità di saltare di ombra in ombra intorno al campo di battaglia, prolungando il combattimento finale. Risparmiare tempo per condurre questa scena in modo appropriato è altamente raccomandato.

L'Arbitro di Gioco dovrebbe anche essere sicuro di concedere abbastanza tempo dopo la battaglia prima di dedicarsi alla Conclusione, dato che richiede decisioni da parte di alcuni personaggi e concede le ricompense agli eroi vittoriosi. Dovrebbe richiedere solo 10 o 15 minuti, ma non dovrebbe essere assolutamente rimandata fino alla successiva sessione di gioco o completamente saltata. Fare così recherebbe danno all'esperienza dei Giocatori e a tutto il duro lavoro che i loro personaggi hanno svolto.

L'Arbitro di Gioco potrebbe voler richiedere una pausa prima di condurre questa scena. Lasciate tornare i Giocatori al gioco freschi e pronti per combattere. Gli eroi vorranno prestare completamente attenzione alle loro magie rimaste, ai loro punteggi di Resistenza e Forza di Volontà e alle loro risorse. Incoraggiate i Giocatori a non affrontare questa battaglia ad ogni costo se non al pieno delle forze. Il fluido nella Caraffa di Cristallo può essere di grande utilità; non lasciate che se ne dimentichino. Non appena ognuno è pronto e preparato per il confronto finale, ottenete la loro attenzione e leggete o parafrasate il riquadro "All'Angolo".

### All'Angolo

Entrate nella valle nascosta, con armi ed incantesimi pronti all'azione. Il Segugio Lacerante, accucciato nelle ombre in lontananza, ringhia al vostro avvicinarsi. I suoi occhi brutali risplendono di una luce sinistra, una bagliore bianco-argenteo fiammeggia lungo gli artigli e le zanne che sembrano ardere. Si accuccia pronto per balzare, ma nella sua espressione violenta potete vedere che riconosce che è stato messo alle strette. Con nessun posto dove scappare, la bestia balza in avanti e attacca!

A questo punto il combattimento procede con gli eroi che hanno il vantaggio della distanza e della sorpresa. Il Segugio Lacerante deve spendere almeno un round completo per raggiungere gli eroi prima di poter attaccare o essere abbastanza vicino da usare le sue capacità. La lama del pugnale di Andus lo sta inoltre danneggiando, dando agli eroi almeno un round per attaccare con tutto ciò di cui dispongono. È un vantaggio prezioso e se non riescono a sfruttarlo al meglio, nessuno di loro riuscirà a sopravvivere nei round successivi.

### Segugio Lacerante Ferito

Il Segugio non ha l'intenzione di usare il suo straordinario ululato in questo combattimento. Invece, caricherà diritto sui

Personaggi Giocanti e poi balzerà sul personaggio che maneggia l'Arco di Shianlune: anche se non ancora colpito da questa terribile arma, avvertirà la sua presenza e risponderà all'ostilità dell'artefatto allo stesso modo. Dopo questa carica iniziale, il Segugio sarà assai più furtivo. Userà tutti e tre i suoi *passo notturno* all'ora al massimo effetto, colpendo i personaggi combattenti e sorprendendo i personaggi più deboli finché non potrà più utilizzare *passo notturno*. Ricorda gli effetti della sua capacità Intrappolare l'anima.

**Segugio Lacerante Ferito:** GS 7; Bestia Magica Grande (Creatura delle Tenebre); DR 5d10+25; Res 40; Iniz +3; Vel 12 m; CA 18, alla sprovvista 15; CB +5; Att +10 in mischia (1d6+5, artiglio fuoco freddo); Att Cmp +10/+10 in mischia (1d6+5, artiglio fuoco freddo) e +5 in mischia (1d8+3, morso fuoco freddo); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS assaltare, ululare; QS ferito, fiuto, immunità al veleno e alle malattie, intrappolare l'anima, passo notturno, RD 15/magia, resistenza all'acido/freddo/fuoco 10, scurovisione, visione crepuscolare; AL Male, TS Temp +9, Rifl +7, Vol +1; For 20, Des 16, Cos 20, Int 4, Sag 10, Car 6

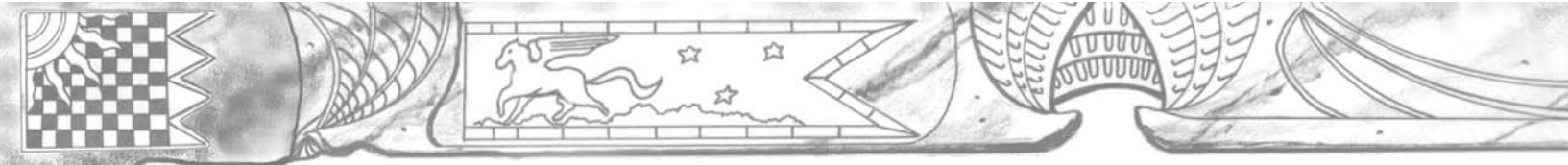
**Abilità:** Acrobazia +4, Atletica +6, Furtività +4, Percezione +1, Sopravvivenza +5

**Ferito:** Questo Segugio Lacerante è stato leggermente menomato dalla lama del pugnale magico di Andus. Non può curare questa ferita finché la lama non viene rimossa. Fino ad allora, il Segugio Lacerante subisce una penalità di -2 alla Forza, alla Destrezza e alla Saggezza (già calcolate nelle sue statistiche) e non può curarsi per più di 40 punti Resistenza.

**Fuoco Freddo (Sop):** Gli attacchi di artiglio e di morso di un Segugio Lacerante distruggono le sue vittime con una combinazione magica di fuoco ardente e freddo congelante. Solo le creature resistenti o immuni ad entrambe le forme di danno fisico e di energia possono contare sulla loro difesa contro i suoi colpi.

**Intrappolare l'Anima (Sop):** Se un Segugio Lacerante infligge abbastanza danni a una creatura senziente da portarla a Resistenza -10 o meno, assorbe istantaneamente l'anima della creatura in una delle spine di brillanti pietre preziose che si estendono dalla sua massa muscolare. Queste spine di brillanti pietre preziose trattengono le anime a tempo indeterminato, impedendo qualsiasi capacità speciale che altrimenti potrebbe permettere di restituire la vita alla vittima uccisa. Ogni volta che il Segugio Lacerante assorbe un'anima in questo modo, recupera 1d6 punti Resistenza per ogni livello del personaggio o DR posseduto dal nemico caduto.

**Passo notturno (Mag):** Tre volte ogni ora, il Segugio Lacerante può muoversi da un'area di oscurità a qualsiasi altra abbastanza grande da contenere la sua forma all'interno di 120 metri. Questo è un viaggio istantaneo e non lascia tracce né crea alcun suono. Un Segugio Lacerante può combinare *passo notturno* con un'azione normale di movimento, anche eseguendo *passo notturno* dopo parte del suo movimento e poi riprendere l'azione di movimento per spostarsi per il resto della sua velocità normale (12 metri). Se usa *passo notturno* all'inizio di un combattimento, il Segugio Lacerante guadagna automaticamente la sorpresa a meno che i nemici siano pronti e aspettano l'attacco. Il Segugio Lacerante non può fare uso di *passo notturno* come parte di un attacco balzare.



**Ululare (Str):** La capacità speciale presenza terrificante del Segugio Lacerante non è automatica. Invece, deve ululare allo scopo di spaventare i propri nemici. Un Segugio Lacerante può usare il suo ululato terrificante una volta all'ora (come azione standard) e quando lo fa invoca il potere completo della sua presenza terrificante su tutte le creature a portata d'orecchio. La CD per i tiri salvezza sulla Volontà per resistere a questa capacità è 14.

Quando il Segugio Lacerante viene finalmente ucciso, leggi il riquadro "Vittoria".

Chiunque usi qualsiasi tipo di vista potenziata magicamente sarà in grado di vedere chiaramente che la foschia è costituita in realtà da dozzine di spiriti che lasciano i cristalli del Segugio Lacerante. Chiunque usi qualsiasi tipo di udito potenziato magicamente può udire le voci sussurrare dei ringraziamenti agli eroi per aver liberato le loro anime. Notare che queste anime non sono in nessun modo maliziose, piuttosto il contrario, e comprendono gli spiriti dei morti della Carovana delle Terre Settentrionali, dei soldati dell'**Atto Tre, Scena Due** e di qualsiasi Personaggio Giocante morto combattendo il Segugio Lacerante (a discrezione dell'Arbitro di Gioco gli sono permesse alcune parole personali).

Con la morte della bestia e il rilascio delle anime, l'avventura è tecnicamente finita. Gli eroi sopravvissuti possono radunare i loro compagni, recuperare la lama del pugnale di Andus se la vogliono (se ne hanno mai sentito parlare) e iniziare il viaggio di ritorno verso Toran per riferire a Geroy la loro vittoria. È stato un lungo viaggio ma non appena termina l'ultima notte della Luna di Sangue, gli eroi sono accolti dal volto raggianti di Ramas nel sole che splende su di loro.

## L'Opzione Cinematografica

Uno dei vantaggi che l'Arbitro di Gioco ha nel raccontare una bella storia con questa avventura è che il Segugio Lacerante è già ferito. Anche se gli eroi non stanno agendo molto bene o semplicemente non hanno piena potenza di fuoco nemmeno con le nuove armi, l'Arbitro di Gioco ha la possibilità di rendere i loro attacchi più efficaci rispetto a quello che sarebbero normalmente modificando per difetto i valori di Resistenza, Classe Armatura o Combattività del Segugio Lacerante per rispecchiare le sue ferite. La bestia può tuttavia cadere prima che la sua Resistenza raggiunga lo 0 se l'Arbitro di Gioco vuole ricompensare un'azione eroica che altrimenti potrebbe non essere sufficiente ad abbattere la bestia.

Questa è *solo* una possibilità. Molti Arbitri di Gioco preferiscono far scorrere per intero i combattimenti seguendo quanto detto dalle statistiche e dai tiri del dado. Non c'è niente di sbagliato in questo approccio, ma il Segugio Lacerante è una bestia letale ed è molto probabile che almeno un Personaggio Giocante muoia in combattimento prima di poterlo abbattere. Gli Arbitri di Gioco determinati a "lasciar cadere il dado ove possibile" dovrebbero almeno permettere alla creatura di cambiare obiettivo dopo la caduta dell'attuale avversario.

## Atto Tre, Scena Quattro: Ingannati!

Questa è l'ultima scena dell'avventura e merita di essere condotta appropriatamente. Al meglio, sarà il punto di azione più forte, la battaglia che determina il destino degli eroi e, se tutto va bene, pone fine una volta per tutte alla minaccia del Segugio Lacerante. Dalla prospettiva del ritmo, questa battaglia potrebbe richiedere un'ora o più dato che il Segugio Lacerante questa volta non starà correndo e ha la capacità di saltare di ombra in ombra intorno al campo di battaglia, prolungando il combattimento finale. Risparmiare tempo per condurre questa scena in modo appropriato è altamente raccomandato.

L'Arbitro di Gioco dovrebbe anche essere sicuro di concedere abbastanza tempo dopo la battaglia prima di dedicarsi alla Conclusione, dato che richiede decisioni da parte di alcuni personaggi e concede le ricompense agli eroi vittoriosi. Dovrebbe richiedere solo 10 o 15 minuti, ma non dovrebbe essere assolutamente rimandata fino alla successiva sessione di gioco o completamente saltata. Fare così recherebbe danno all'esperienza dei Giocatori e a tutto il duro lavoro che i loro personaggi hanno svolto.

L'Arbitro di Gioco potrebbe voler richiedere una pausa prima di condurre questa scena. Lasciate tornare i Giocatori al gioco freschi e pronti per combattere. Gli eroi vorranno prestare completamente attenzione alle loro magie rimaste, ai loro punteggi di Resistenza e Forza di Volontà e alle loro risorse. Incoraggiate i Giocatori a non affrontare questa battaglia ad ogni costo se non al pieno delle forze. Il fluido nella Caraffa di Cristallo può essere di grande utilità; non lasciate che se ne dimentichino. Non appena ognuno è pronto e preparato per il confronto finale, ottenete la loro attenzione e leggete o parafrasate il riquadro "Ingannati!".

### Ingannati

Troppo tardi, vi rendete solo ora conto del vostro errore! La pista sanguinante che pensavate di seguire era poco più di una finta e la valle rocciosa in cui siete entrati è un canyon chiuso. La bestia, a vostra insaputa, è tornata sui suoi passi e non è in difficoltà come credevate. Invece, un ululato spaventoso proviene da dietro di voi e vi girate ad affrontare il vostro castigo, posato sulla lontana estremità del canyon, avvolto dalla luce lunare sanguinante. Con un altro ululato gioioso, carica immediatamente verso di voi!

Il combattimento procede a questo punto con il Segugio Lacerante che ha il vantaggio della sorpresa e agli eroi viene negata la grazia di una fuga facile. Si è privato del round di sorpresa allo scopo di ululare. Tutti i personaggi devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14) o essere scossi per la durata del combattimento.

### Segugio Lacerante Ferito

Il Segugio non ha l'intenzione di usare il suo straordinario ululato in questo combattimento. Invece, caricherà diritto sui Personaggi Giocanti e poi balzerà sul personaggio che maneggia l'Arco di Shianlune: anche se non ancora col-

pito da questa terribile arma, avvertirà la sua presenza e risponderà all'ostilità dell'artefatto allo stesso modo. Dopo questa carica iniziale, il Segugio sarà assai più furtivo. Userà tutti e tre i suoi *passo notturno* all'ora al massimo effetto, colpendo i personaggi combattenti e sorprendendo i personaggi più deboli finché non potrà più utilizzare *passo notturno*. Ricorda gli effetti della sua capacità *Intrappolare l'anima*.

**Segugio Lacerante Ferito:** GS 7; Bestia Magica Grande (Creatura delle Tenebre); DR 5d10+25; Res 40; Iniz +3; Vel 12 m; CA 18, alla sprovvista 15; CB +5; Att +10 in mischia (1d6+5, artiglio fuoco freddo); Att Cmp +10/+10 in mischia (1d6+5, artiglio fuoco freddo) e +5 in mischia (1d8+3, morso fuoco freddo); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS assaltare, ululare; QS ferito, fiuto, immunità al veleno e alle malattie, intrappolare l'anima, passo notturno, RD 15/magia, resistenza all'acido/freddo/luce 10, scurovisione, visione crepuscolare; AL Male, TS Temp +9, Rifl +7, Vol +1; For 20, Des 16, Cos 20, Int 4, Sag 10, Car 6

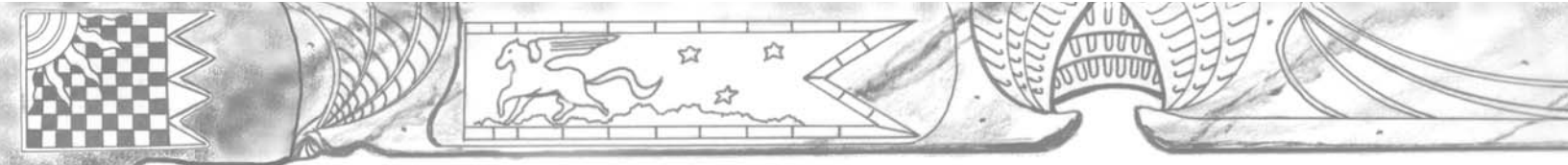
**Abilità:** Acrobazia +4, Atletica +6, Furtività +4, Percezione +1, Sopravvivenza +5

**Ferito:** Questo Segugio Lacerante è stato leggermente menomato dalla lama del pugnale magico di Andus. Non può curare questa ferita finché la lama non viene rimossa. Fino ad allora, il Segugio Lacerante subisce una penalità di -2 alla Forza, alla Destrezza e alla Saggezza (già calcolate nelle sue statistiche) e non può curarsi per più di 40 punti Resistenza.

**Fuoco Freddo (Sop):** Gli attacchi di artiglio e di morso di un Segugio Lacerante distruggono le sue vittime con una combinazione magica di fuoco ardente e freddo congelante. Solo le creature resistenti o immuni ad entrambe le forme di danno fisico e di energia possono contare sulla loro difesa contro i suoi colpi.

**Intrappolare l'Anima (Sop):** Se un Segugio Lacerante infligge abbastanza danni a una creatura senziente da portarla a Resistenza -10 o meno, assorbe istantaneamente l'anima della creatura in una delle spine di brillanti pietre preziose che si estendono dalla sua massa muscolare. Queste spine di brillanti pietre preziose trattengono le anime a tempo indeterminato, impedendo qualsiasi capacità speciale che altrimenti potrebbe permettere di restituire la vita alla vittima uccisa. Ogni volta che il Segugio Lacerante assorbe un'anima in questo modo, recupera 1d6 punti Resistenza per ogni livello del personaggio o DR posseduto dal nemico caduto.

**Passo notturno (Mag):** Tre volte ogni ora, il Segugio Lacerante può muoversi da un'area di oscurità a qualsiasi altra abbastanza grande da contenere la sua forma all'interno di 120 metri. Questo è un viaggio istantaneo e non lascia tracce né crea alcun suono. Un Segugio Lacerante può combinare *passo notturno* con un'azione normale di movimento, anche eseguendo *passo notturno* dopo parte del suo movimento e poi riprendere l'azione di movimento per spostarsi per il resto della sua velocità normale (12 metri). Se usa *passo notturno* all'inizio di un combattimento, il Segugio Lacerante guadagna automaticamente la sorpresa a meno che i nemici siano pronti e aspettano l'attacco. Il Segugio Lacerante non può fare uso di *passo notturno* come parte di un attacco balzare.



**Ululare (Str):** La capacità speciale presenza terrificante del Segugio Lacerante non è automatica. Invece, deve ululare allo scopo di spaventare i propri nemici. Un Segugio Lacerante può usare il suo ululato terrificante una volta all'ora (come azione standard) e quando lo fa invoca il potere completo della sua presenza terrificante su tutte le creature a portata d'orecchio. La CD per i tiri salvezza sulla Volontà per resistere a questa capacità è 14.

Quando il Segugio Lacerante viene finalmente ucciso, leggi il riquadro "Vittoria".

#### **Vittoria**

Alla fine, la bestia infernale crolla sul terreno macchiato di sangue. Prima che possiate riprendere fiato, il corpo trema e udite schiocchi fragorosi e scoppi provenire da esso. I cristalli lungo la schiena della bestia iniziano a deformarsi e poi a esplodere, buttandovi indietro di qualche metro mentre i frammenti volano dappertutto. Uniti ai suoni scricchiolanti potete udire voci fievoli, che si innalzano ad un coro di sussurri. Una foschia bianca emana dalla creatura morta prima di dissiparsi tanto velocemente quanto era apparsa e i sussurri si spengono di nuovo nel silenzio.

Chiunque usi qualsiasi tipo di vista potenziata magicamente sarà in grado di vedere chiaramente che la foschia è costituita in realtà da dozzine di spiriti che lasciano i cristalli del Segugio Lacerante. Chiunque usi qualsiasi tipo di udito potenziato magicamente può udire le voci sussurrare dei ringraziamenti agli eroi per aver liberato le loro anime. Notare che queste anime non sono in nessun modo maliziose, piuttosto il contrario, e comprendono gli spiriti dei morti della Carovana delle Terre Settentrionali, dei soldati dell'**Atto Tre, Scena Due** e di qualsiasi Personaggio Giocante morto combattendo il Segugio Lacerante (a discrezione dell'Arbitro di Gioco gli sono permesse alcune parole personali).

#### **L'Opzione Cinematografica**

Uno dei vantaggi che l'Arbitro di Gioco ha nel raccontare una bella storia con questa avventura è che il Segugio Lacerante è già ferito. Anche se gli eroi non stanno agendo molto bene o semplicemente non hanno piena potenza di fuoco nemmeno con le nuove armi, l'Arbitro di Gioco ha la possibilità di rendere i loro attacchi più efficaci rispetto a quello che sarebbero normalmente modificando per difetto i valori di Resistenza, Classe Armatura o Combattività del Segugio Lacerante per rispecchiare le sue ferite. La bestia può tuttavia cadere prima che la sua Resistenza raggiunga lo 0 se l'Arbitro di Gioco vuole ricompensare un'azione eroica che altrimenti potrebbe non essere sufficiente ad abbattere la bestia.

Questa è *solo* una possibilità. Molti Arbitri di Gioco preferiscono far scorrere per intero i combattimenti seguendo quanto detto dalle statistiche e dai tiri del dado. Non c'è niente di sbagliato in questo approccio, ma il Segugio Lacerante è una bestia letale ed è molto probabile che almeno un Personaggio Giocante muoia in combattimento prima di poterlo abbattere. Gli Arbitri di Gioco determinati a "lasciar cadere il dado ove possibile" dovrebbero almeno permettere alla creatura di cambiare obiettivo dopo la caduta dell'attuale avversario.

Con la morte della bestia e il rilascio delle anime, l'avventura è tecnicamente finita. Gli eroi sopravvissuti possono radunare i loro compagni, recuperare la lama del pugnale di Andus se la vogliono (se ne hanno mai sentito parlare) e iniziare il viaggio di ritorno verso Toran per riferire a Geroyne la loro vittoria. È stato un lungo viaggio ma non appena termina l'ultima notte della Luna di Sangue, gli eroi sono accolti dal volto raggianti di Ramas nel sole che splende su di loro.

# Conclusione

Il Segugio Lacerante è morto e con la sua sconfitta viene portata a termine anche l'ultima missione di Andus, l'Agente della Stella. Tutti gli abitanti di Sommerlund vi sono in debito, già parzialmente ripagato nella forma del meraviglioso arco che ora possedete. Antico artefatto di un'era molto remota, l'Arco di Shianlune servirà bene te e i tuoi compagni nel lungo percorso a venire. Congratulazioni, Eroi di Sommerlund!

## Esperienza

Si raccomanda che tutti i Personaggi Giocanti sopravvissuti guadagnino un livello di personaggio una volta completata questa avventura. Se viene usato il sistema PE, in seguito si fornisce una guida approssimata di cosa dovrebbe essere concesso al gruppo (non ai singoli).

Per esser sopravvissuti all'*Alba della Luna di Sangue* = 3.000 PE

Per aver ucciso il Segugio Lacerante = 2.000 PE

Ogni membro della Carovana della Compagnia Commerciale delle Terre Settentrionali che sopravvive e viene scortato a Toran (**Atto Uno**) = 400 PE

Sottomettere invece di uccidere l'Orso Ferito (**Atto Due, Scena Uno**) = 600 PE

In seguito si fornisce una guida approssimata di cosa dovrebbe essere concesso ai singoli all'interno del gruppo:

Farsi amici Mikel o Barnet il Cavaliere Imperituro (**Interludio, Locanda al Cinghiale & al Pony**) = 50 PE

Ogni trappola della Cripta Suukon disattivata od oltrepassata senza attivarla (**Atto Uno, Scena Due**) = 50 PE

Inseguire con successo il Segugio e metterlo in difficoltà (**Atto Tre, Scena Tre**) = 200 PE

Essere invitati a diventare un Agente della Stella = 100 PE

Vincolarsi con l'Arco di Shianlune = 100 PE

Ricevere il pugnale riforgiato di Andus = 50 PE

## Ricompense

Le ricompense fisiche sono costituite dall'Arco di Shianlune e dagli altri artefatti trovati all'interno della Cripta Suukon. Né Geroy n né Ayrendon offriranno ulteriori profitti monetari ai Personaggi Giocanti.

### Pugnale Ingioiellato di Andus

Il pugnale di Andus è facile da ottenere, anche se sarà necessario attendere qualche giorno prima che l'arma venga ripristinata e presentata agli eroi da un riconoscente Geroy n. Anche se preferirebbe vederlo nelle mani di un

Agente della Stella vincolato di recente dal giuramento, vederlo in mano a un Confratello gli fa pari piacere. E persino se non vengano soddisfatte queste due situazioni, rinuncerà facilmente al pugnale per darlo a qualunque eroe voglia adoperarlo.

### L'Arco di Shianlune

Come per l'Arco di Shianlune, il suo vincolo con un eroe dimostra di essere un problema se gli eroi hanno intrapreso questa missione direttamente con Ayrendon invece che con Geroy n. Mentre il maestro assistente della casa della Confraternita è irritato per questa serie di eventi e ancora più sconvolto che si sia così poco di valore nella tomba, accetterà alcuni servizi futuri dagli eroi per ricompensare la perdita dell'Arco. Questo contratto può alla fine dimostrarsi un vantaggio per gli eroi, dato che potrebbe essere un trampolino nelle future avventure.

## Finire la Storia

Qualsiasi altra attività gli eroi vogliano concludere potrebbe essere gestita in questo momento, ad esempio i Cavalieri del Regno che ricevono un encomio da Sir Barnet della Guardia Meridionale o altri Personaggi Giocanti che vogliono interagire con i personaggi che hanno incontrato durante questa avventura. Per concludere l'avventura potrebbe essere bello trovare tutti gli eroi intorno a un tavolo alla Locanda al Cinghiale & al Pony, divenuta una taverna affascinante piena di clienti grazie proprio agli eventi delle ultime notti...

### Agenti della Stella

Esiste una possibilità che uno o più eroi diventino Agenti della Stella se sono interessati. L'Ordine è discusso a pagina 9 ed è una società segreta dedicata a servire la Confraternita della Stella di Cristallo ed i suoi alleati. Non tutti gli eroi si troveranno bene a causa dei particolari giuramenti e compiti ma quelli che accetteranno saranno i benvenuti nell'Ordine come dimostrazione di gratitudine per quello che hanno fatto nel nome di Sommerlund.

# APPENDICI

## Appendice I: Nuovi Oggetti

### Pugnale Ingioiellato di Andus

Questo pugnale finemente lavorato è di fattura sommerliana e ha incastonate nell'elsa molte incantevoli gemme blu e bianche. Una volta riforgiato il pugnale, sarà davvero utile come arma +2 (+1 capolavoro, +1 magico). Sfortunatamente, gli altri poteri che una volta possedeva si sono esauriti da molto tempo, persi quando l'arma si frantumò nella battaglia contro il Segugio Lacerante. Tuttavia, è un'arma eccellente e qualunque eroe dovrebbe essere orgoglioso di brandirlo. Forse se venisse unificato al suo parente più lungo, le capacità superiori potrebbero essere ripristinate...

### Mantello Stellato di Andus

Tessuti di una stoffa elastica e scura, questi mantelli hanno minuscoli filamenti di metallo lavorati sulla superficie esterna. Sotto la luce diretta, le fibre luccicano debolmente, facendo somigliare il mantello al cielo notturno. Questi mantelli hanno una tasca occultata tra le lame delle spalle, ed è richiesta una prova di Percezione (CD 16) per trovarla. La tasca ha una sottile lama costruita nella cucitura che taglierà la mano di chiunque provi ad aprirla (a meno che la prova di Percezione sia 18 o più e venga effettuata una prova di Disattivare Congegni CD 12) infliggendo 1d4 danni alla Resistenza. La tasca di un mantello stellato contiene abbastanza spazio per un qualunque oggetto da zaino o due piccoli oggetti speciali (a discrezione dell'Arbitro di Gioco).

### Tè alla Menta Bai

Un miscuglio di varie rare erbe trovate in Sommerlund, questa bevanda viene servita bollente ed è di solito abbastanza dolce a causa delle foglie di stenia presenti nella mistura. Benché il tè alla menta di bai sia di per sé un calmante, non ha proprietà medicinali a meno che un ramoscello di Vigorilla venga lasciato a impregnarsi nella tazza per cinque minuti. Allora diventa un ristorativo capace di curare 1 punto Resistenza quando viene consumato. Questo

tè può curare solamente una data creatura due volte al giorno; dosi aggiuntive sono deliziose ma non hanno altri benefici.

### Caraffa di Cristallo

Questo vaso antico è fatto di cristallo d'argento lucido e si trova comunemente nelle tombe degli eroi e maghi dell'antico popolo Suukon. Queste caraffe vengono usate per trattenerne un flusso magico che non evapora mai e non può deteriorarsi finché rimane all'interno. Ogni caraffa è di solito piena quando viene scoperta per la prima volta e contiene otto dosi di un potente elisir che ripristina la forza vitale. Il segreto per la creazione di questo elisir venne perso con la scomparsa degli Suukon (Shianti) alla fine dell'Età d'Oro, rendendo questi oggetti dei ritrovamenti rari e meravigliosi.

Consumare una dose cura 3d10 punti Resistenza (tutti i tiri di 1 e 2 al dado vengono ritirati, fornendo un intervallo di cura di 9-30 punti), elimina veleni e malattie e restituisce 1d6 danni temporanei ai punteggi di caratteristica (il bevitore può scegliere quale punteggio di caratteristica ripristinare se soffre dalla perdita di più punteggi di caratteristica). Un individuo può beneficiare da questo elisir solamente una volta ogni 24 ore; ulteriori bevute sprecano semplicemente l'effetto della sorsata.

### Cotta di Maglia Suukon

Questa esotica cotta di maglia di metallo sottile e ad ampie piastre è strana ma splendida nel disegno. La cotta è adattabile usando cinghie e fibbie di maglia di metallo interne alla stessa armatura. Le piastre sono di una lega bronzea che sembra più forte dell'acciaio mentre la cotta di maglia d'argento brillante è un pezzo unico e si allaccia lungo i lati. È un'armatura di cotta di maglia di qualità superiore (bonus CA +2) e pesa solamente 15 kg. Tutte le altre caratteristiche dell'armatura rimangono le stesse della cotta di maglia ma la Penalità di Armatura alla Prova è solo -3 a causa della sua eccellente fattura.

## NUOVI OGGETTI

Oggetto	Costo	Peso	Tipo di Oggetto
Pugnale Ingioiellato di Andus	3.500 co	0,5 kg	Arma
Mantello Stellato di Andus	80 co	0,5 kg	Speciale
Tè di menta Bai	5 co per dose	–	–
Caraffa di Cristallo	300 co (vuota)	1 kg	Zaino
Cotta di Maglia Suukon	600 co	15 kg	Armatura

## Appendice II: L'Arco di Shianlune

Questo arco lungo è un'antica arma creata dagli Shianti, una razza di esseri con poteri magici incomprensibilmente potenti. Creato oltre 6.000 anni fa su un altro mondo, l'Arco di Shianlune ha servito con onore un gran numero di padroni, portando con il suo potere morte rapida ai nemici della Luce. Diminuito in potenza a causa del suo lungo sonno nelle profondità della Cripta Suukon, questa arma di lunaria è ancora uno strumento potente contro le forze delle Tenebre.

L'Arco di Shianlune ha molti poteri, anche se il suo unico inconveniente è abbastanza serio: chi lo impugna deve essere attento quando e dove lo usa. Sebbene l'Arco non sia veramente senziente, il suo potere è vivo in un modo che, man mano che aumenta il potere, aumenta anche la sua volontà di adempiere lo scopo della sua creazione: è stato creato per distruggere il male in tutte le sue forme. Finché anche chi lo impugna segue questo percorso, l'Arco di Shianlune sarà di enorme beneficio. Se la devozione del proprietario a questa causa dovesse mai vacillare, l'arma fallirà il bersaglio.

L'Arco di Shianlune cresce in potere con l'aumento di potere di chi lo usa: l'arma effettivamente ha un 'livello' esattamente come un personaggio nel mondo di *Lupo Solitario*. Questo livello determina i suoi poteri e le capacità in combattimento come riportato nella tabella Arco di Shianlune. Quando viene trovato per la prima volta, il livello dell'Arco è equivalente al livello di chi lo impugna e aumenta all'aumentare del livello del proprietario. Si tratta di un legame spirituale che non può essere spezzato da alcuna magia conosciuta nel Magnamund. Finché l'Arco ha un padrone vivente, nessun altro essere può tendere la sua corda o usarlo in combattimento se non come un goffo randello non magico. Poiché è un arco lungo superiore, l'Arco di Shianlune ha un bonus di +2 ai tiri per colpire, infligge un danno base di 1d8+2 e ha un intervallo di minaccia 19-20 con moltiplicatore di critico x3. Ha un incremento di gittata di 30 metri e pesa 1,5 kg.

Nel momento in cui un proprietario padrone dell'Arco di Shianlune scende a Resistenza -10 e muore, perde tutto eccetto il 1° livello di potere e può essere reclamato immediatamente da chiunque lo tocchi e lo usi in combattimento. L'Arco preferisce combattere avversari di allineati con il Male, specialmente quelli con sottotipo Creatura delle Tenebre o Malvagio. Non si legherà mai ad un personaggio allineato con il Male. Se il suo proprietario dovesse avere pietà di una tale creatura e non l'attaccasse a vista con l'intento di uccidere, l'arco verrà improvvisamente meno al suo portatore mancando automaticamente e non usando nessuno dei suoi poteri speciali. Questa omissione può essere recuperata semplicemente dal proprietario rinnovando la sua determinazione di uccidere tutte le creature delle tenebre ma non durerà mai meno di un singolo round in ogni caso.

**Anatema delle Tenebre (Sop):** L'arco infligge +2d6 danni da fuoco contro qualsiasi creatura del sottotipo Creatura delle Tenebre o Malvagio. Inoltre, qualsiasi

danno inflitto dall'Arco di Shianlune sulle creature del sottotipo Creatura delle Tenebre o Malvagio non può essere impedito o ridotto da alcuna immunità, resistenza o Riduzione del Danno.

**Faro Luminescente (Sop):** Gli Shianti crearono l'Arco di Shianlune per resistere alle tenebre insite nell'universo e questo intento echeggia per tutta la sua costruzione. Appena ottiene nuovamente il suo potere, l'Arco comincia ancora una volta ad emanare luce e benevolenza assoluta. Diffonde una luminosità che comincia come una sorgente d'irradiazione tenue al 1° livello: ma quando una freccia viene scoccata, questa luce magica fuoriesce. La luce di un Arco di Shianlune è invisibile e non può essere vista dagli essere mortali tuttavia tutte le creature del Buio (quelle del sottotipo Creatura delle Tenebre o Malvagio o non morti) la percepiscono istantaneamente se sono all'interno del raggio (se nelle vicinanze ci sono muri intermedi o occultamenti, le creature potrebbero non essere in grado di distinguere esattamente dove o da chi proviene la luce).

La luce di un Arco di Shianlune dura 1d4 round ogni volta che 'sfolgora' nella direzione della freccia scoccata. Durante questo periodo, qualsiasi creatura del Buio nella sua area guadagna il bonus riportato (che non si accumula ma piuttosto si considera il valore più alto) a molte prove differenti. Guadagnano bonus ai tiri per colpire e per i danni, alle prove di abilità di Percezione e Percepire Intenzioni e alla prova di Sopravvivenza per seguire l'Arco fino a un'ora in seguito. Una volta che la luce svanisce, anche i bonus (a parte il potenziamento per l'inseguimento) scompaiono. Mentre la luce di un Arco di Shianlune sta scintillando, le frecce scoccate successivamente aggiungono un altro round per la durata della sorgente d'irradiazione.

Le creature del Buio entro 1,5 metri dal proprietario dell'Arco (in altre parole, accanto a lui) guadagnano sempre il bonus riportato anche se non lanciano incantesimi dato che si trovano abbastanza vicine per vedere l'aura di potere che circonda costantemente l'Arco. Il bonus che questo fornisce alle creature del sottotipo Creatura delle Tenebre o Malvagio e non morti viene considerato un effetto basato sull'emozione ma è in grado di colpire qualsiasi essere abbia i requisiti necessari anche se è normalmente immune agli effetti emotivi o mentali.

Notare che Faro Luminescente e il privilegio di classe dell'Anima Brillante di uno Stregone Shianti si accumulano (così un non morto che attacca uno stregone di 2° livello che maneggia l'Arco di Shianlune di 2° livello riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire a una distanza di 6 metri).

**Eterno (Str):** Né l'arco né la corda metallica possono essere separati o danneggiati da qualsiasi effetto fisico, psichico o magico non generato da uno Shianti o da un Signore delle Tenebre. Nel secondo dei due casi, l'arma ha Resistenza 200 e Durezza 20. Se non viene completamente distrutto, l'arco rigenera 10 Resistenza ogni notte sotto la luce diretta della lunare.

**Tiro Distante (Sop):** L'Arco non accumula le penalità di gittata a causa dei tiri distanti per tanti incrementi quanti ne riporta questo talento. Al 17° livello, il tiratore dell'Arco può attaccare qualsiasi obiettivo riesca a vedere senza soffrire affatto le penalità di gittata.

**Luce Guida (Sop):** Finché esiste una luce lunare naturale che illumina l'Arco, chi lo impugna può aggiungere il suo modificatore di Saggezza (se positivo) a tutti i tiri per colpire con l'Arco di Shianlune. Le frecce scoccate quando prendono il vantaggio di questo bonus lasciano una striscia argentea attraverso l'aria dietro di loro come se volassero.

**Colpo Lunare (Sop):** Una volta per notte, finché l'arco resta esposto alla luce lunare naturale, chi lo impugna può dichiarare che il suo prossimo tiro infliggerà il danno massimo. Questo viene dichiarato prima del tiro per colpire e viene sprecato se il tiro manca il bersaglio. Se il tiro colpisce, non tirare alcun dado per il danno: si considera il danno massimo per ogni dado (6 per 1d6, 8 per 1d8). Se l'attacco è un colpo critico, tutti i dadi di base sono al massimo valore.

**Freccia dell'Ombra Lunare (Sop):** Se usato di notte sotto la luce lunare naturale, l'Arco di Shianlune non ha bisogno di frecce fisiche. Genera una propria munizione ogni volta che la corda viene tirata indietro, modellando la luce lunare intorno ad esso in frecce bianche brillanti di pura energia magica. Queste frecce non hanno proprietà speciali al di là di quelle concesse dall'Arco stesso, eccetto che possono causare colpi critici contro i non morti.

**Tiro Mortale (Sop):** L'intervallo di minaccia per i colpi critici quando si maneggia l'Arco di Shianlune aumenta a 19-20 man mano che l'arco comincia a riguadagnare il potere e la gloria precedente.

**Tiro Devastante (Sop):** Il moltiplicatore di danno per i colpi critici quando si maneggia l'Arco di Shianlune aumenta a x4 man mano che l'arco riguadagna ulteriormente il potere e la gloria precedente.

**Ricerca Lunare (Sop):** Quando chi impugna l'Arco di Shianlune scocca sotto la luce lunare naturale, può ignorare qualsiasi copertura tranne quella totale che un avversario potrebbe avere o qualsiasi occultamento che potrebbe nascondere alla sua vista a condizione che la luce lunare stia illuminando anche il suo obiettivo. Questo potere funziona solamente se l'avversario scelto si trova entro tre incrementi di gittata. Gli avversari a distanza superiore sono immuni alla capacità Ricerca Lunare.

**Assassino delle Tenebre (Sop):** Ogni freccia scoccata dall'Arco di Shianlune si accende con una fiamma tenue e argentea. Questo fuoco è innocuo a qualsiasi creatura con l'eccezione del sottotipo Creatura delle Tenebre o Malvagio, al quale infligge un danno aggiuntivo da fuoco di +1d6, come il privilegio Anatema delle Tenebre. Le creature del sottotipo Creatura delle Tenebre o Malvagio devono anche effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) o essere uccise istantaneamente. Una particolare creatura è suscettibile a questa morte istantanea solamente una volta nella sua esistenza: se ha effettuato con successo il tiro salvezza sulla Tempra, non dovrà mai effettuare di nuovo questo tiro salvezza.

## ARCO DI SHIANLUNE

Livello dell'Arco di Shianlune	Bonus Magico	Poteri
1°	+1	Anatema delle Tenebre, Faro dello Luminescente +1 (3 m), Eterno
2°	+1	Tiro Distante (1 incremento)
3°	+1	Luce Guida
4°	+1	Faro Luminescente +2 (6 m)
5°	+2	Tiro Distante (2 incrementi)
6°	+2	Colpo Lunare
7°	+2	Faro Luminescente +3 (9 m)
8°	+2	Tiro Distante (3 incrementi)
9°	+3	Freccia dell'Ombra Lunare
10°	+3	Faro Luminescente +4 (12 m)
11°	+3	Tiro Distante (4 incrementi)
12°	+3	Tiro Mortale
13°	+4	Faro Luminescente +5 (15 m)
14°	+4	Tiro Distante (5 incrementi)
15°	+4	Tiro Devastante
16°	+4	Faro Luminescente +6 (25 m)
17°	+5	Tiro Distante (a vista d'occhio)
18°	+5	Ricerca Lunare
19°	+5	Faro Luminescente +7 (25 m)
20°	+5	Assassino delle Tenebre

## Appendice III – Mostri

### Guardiano della Tomba

Il corpo si regge impassibilmente sul breve palco di pietra rossa. Le sue mani si appoggiano sull'elsa della sua strana ed enorme spada ma i suoi occhi sono in costante movimento: seguendoti mentre ti avvicini.

Non Morto Medio

**Dadi Res:** 4d12 (26 Resistenza)

**Iniziativa:** +7 (+4 naturale)

**Velocità:** 9 m

**Classe Armatura:** 15 (+3 Des, +2 naturale), colto alla sprovvista 12

**Combattività Base:** +2

**Attacco:** Falcione capolavoro +7 in mischia (2d4+7/18-20)

**Attacco Completo:** Falcione capolavoro +7 in mischia (2d4+4/18-20)

**Spazio/Portata:** 1,5 m/1,5 m

**Attacchi Speciali:** Nessuno

**Qualità Speciali:** Riduzione del Danno 5/contundente, tipo non morto, vigilanza (vedi sotto)

**Tiri Salvezza:** Temp +1, Rifl +4, Vol +4

**Caratteristiche:** For 18, Des 16, Cos –, Int –, Sag 10, Car 1

**Ambiente:** Cripta Suukon

**Organizzazione:** Nessuno

**Grado di Sfida:** 4

**Alleanza:** Non allineato

**Avanzamento:** 5-8 DR (Medio)

**Vigilanza(Sop):** Un Guardiano della Tomba non può essere sorpreso, come se fosse sempre a conoscenza di quando una creatura entra all'interno di un raggio di 12 metri da lui. Questo è un senso soprannaturale che funziona continuamente in maniera simile all'incantesimo Individuazione del Male scoprendo semplicemente direzione e distanza di qualsiasi essere che "non dovrebbe essere là". Questa definizione varia da Guardiano a Guardiano, ma generalmente include specificamente tutti gli esseri non appartenenti ad una determinata razza. Per esempio, il Guardiano della Tomba nella Cripta Suukon rileva tutti i non Shianti. Nota che gli Stregoni Shianti e gli abitanti Dessi non sono completamente Shianti e perciò saranno individuati da questo potere.

Questi non morti parzialmente conservati sono virtualmente unici, in quanto non sono malvagi. I Suukon (Shianti) permisero ai guerrieri di contrarre il 'debito di morte' con un altro. Questi concede la sua anima perché sia utilizzata in una cerimonia di giuramento. Il suo corpo (ma non la sua anima) sarebbe animato magicamente e posizionato per custodire l'eterno riposo di colui a cui era stato indebitato. È abbastanza probabile che gli antichi mausolei Shianti contengano uno due Guardiani della Tomba come protezione dai profanatori di tombe.

### Segugio Lacerante

Circondato dalle ombre, senti all'improvviso il respiro gelido di qualcosa di innaturale sul collo. Fai un balzo in avanti appena in tempo per evitare il fragore di fauci dietro di te. Quando ti giri, vedi una forma tetra, su quattro zampe, coperta di folto pelo nero. I suoi occhi divampano sotto un muso simile a quello di un lupo riempito di zanne bianche infuocate. I suoi lunghi, fiammeggianti artigli lacerano il terreno, mentre si accovaccia per sferrare un altro attacco!

Bestia Magica Grande (Creatura delle Tenebre)

**Dadi Res:** 5d10+25 (47 Resistenza)

**Iniziativa:** +4

**Velocità:** 12 m

**Classe Armatura:** 19 (-1 Taglia, +4 Des, +6 naturale), colto alla sprovvista 15

**Combattività Base:** +5

**Attacco:** Artiglio +11 in mischia (1d6+6 fuoco freddo)

**Attacco Completo:** 2 Artigli +11 in mischia (1d6+6 fuoco freddo) e Morso +6 in mischia (1d8+3 fuoco freddo)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m

**Attacchi Speciali:** Assaltare, ululare (vedi sotto)

**Qualità Speciali:** Fiuto, immunità al veleno e malattia, intrappolare l'anima (vedi sotto), passo notturno (vedi sotto), Resistenza del Danno 15/magia, scurovisione, resistenza all'acido 10, freddo 10 e fuoco 10, visione crepuscolare

**Tiri Salvezza:** Temp +9, Rifl +8, Vol +2

**Caratteristiche:** For 22, Des 18, Cos 20, Int 4, Sag 12, Car 6

**Abilità:** Acrobazia +5, Atletica +7, Percezione +2, Furtività +5, Sopravvivenza +6

**Ambiente:** Regno delle Tenebre

**Organizzazione:** Solitario

**Grado di Sfida:** 8

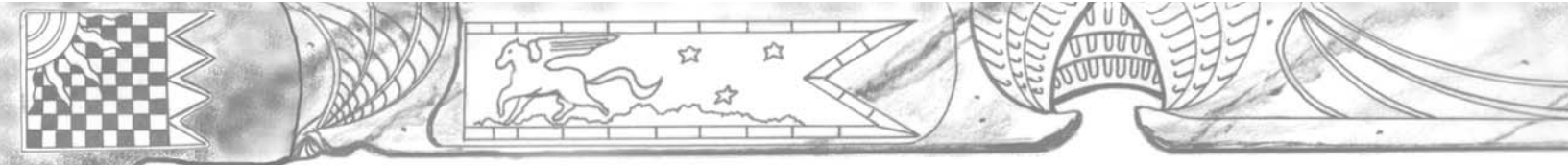
**Alleanza:** Sempre Male

**Avanzamento:** 6-8 DR (Grande); 9-15 DR (Enorme)

**Fuoco Freddo (Sop):** Gli attacchi di artiglio e di morso di un Segugio Lacerante distruggono le sue vittime con una combinazione magica di fuoco ardente e freddo congelante. Solo le creature resistenti o immuni ad entrambe le forme di danno fisico e di energia possono contare sulla loro difesa contro i suoi colpi.

**Intrappolare l'Anima (Sop):** Se un Segugio Lacerante infligge abbastanza danni a una creatura senziente da portarla a Resistenza -10 o meno, assorbe istantaneamente l'anima della creatura in una delle spine di brillanti pietre preziose che si estendono dalla sua massa muscolare. Queste spine di brillanti pietre preziose trattengono le anime a tempo indeterminato, impedendo qualsiasi capacità speciale che altrimenti potrebbe permettere di restituire la vita alla vittima uccisa. Ogni volta che il Segugio Lacerante assorbe un'anima in questo modo, recupera 1d6 punti Resistenza per ogni livello del personaggio o DR posseduto dal nemico caduto.

**Passo notturno (Mag):** Tre volte ogni ora, il Segugio Lacerante può muoversi da un'area di oscurità a qualsiasi altra



abbastanza grande da contenere la sua forma all'interno di 120 metri. Questo è un viaggio istantaneo e non lascia tracce né crea alcun suono. Un Segugio Lacerante può combinare *passo notturno* con un'azione normale di movimento, anche eseguendo *passo notturno* dopo parte del suo movimento e poi riprendere l'azione di movimento per spostarsi per il resto della sua velocità normale (12 metri). Se usa *passo notturno* all'inizio di un combattimento, il Segugio Lacerante guadagna automaticamente la sorpresa a meno che i nemici siano pronti e aspettano l'attacco. Il Segugio Lacerante non può fare uso di *passo notturno* come parte di un attacco balzare.

**Ululare (Str):** La capacità speciale presenza terrificante del Segugio Lacerante non è automatica. Invece, deve ululare allo scopo di spaventare i propri nemici. Un Segugio Lace-

rante può usare il suo ululato terrificante una volta all'ora (come azione standard) e quando lo fa invoca il potere completo della sua presenza terrificante su tutte le creature a portata d'orecchio. La CD per i tiri salvezza sulla Volontà per resistere a questa capacità è 14.

Sarebbe una vana speranza ritenere che esista un unico Segugio lacerante. Comunque, sono creature create e non possono riprodursi. Tutti gli esemplari conosciuti di questa terribile bestia sono nel Regno delle Tenebre, generalmente in caccia nei pozzi di generazione di Helgedad. Raramente vengono inviati fuori dal loro territorio oscuro dato che sono uno degli strumenti meno subdoli che i Signori delle Tenebre posseggono e sono in modo troppo evidente Creature delle Tenebre.

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ('Wizards'). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) 'Contributors' means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) 'Derivative Material' means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) 'Distribute' means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) 'Open Game Content' means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) 'Product Identity' means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) 'Trademark' means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) 'Use, 'Used' or 'Using' means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) 'You' or 'Your' means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute. 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

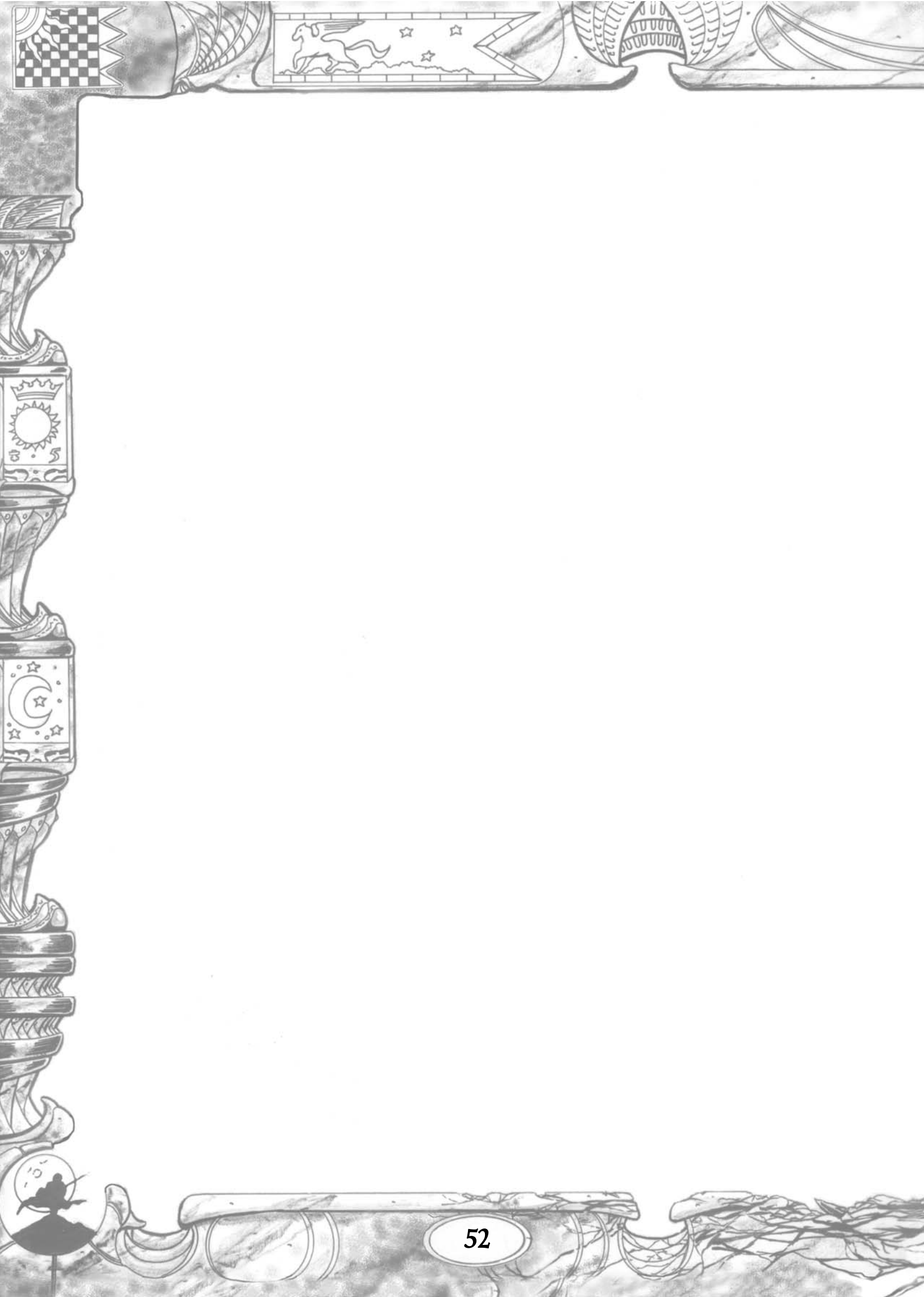
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

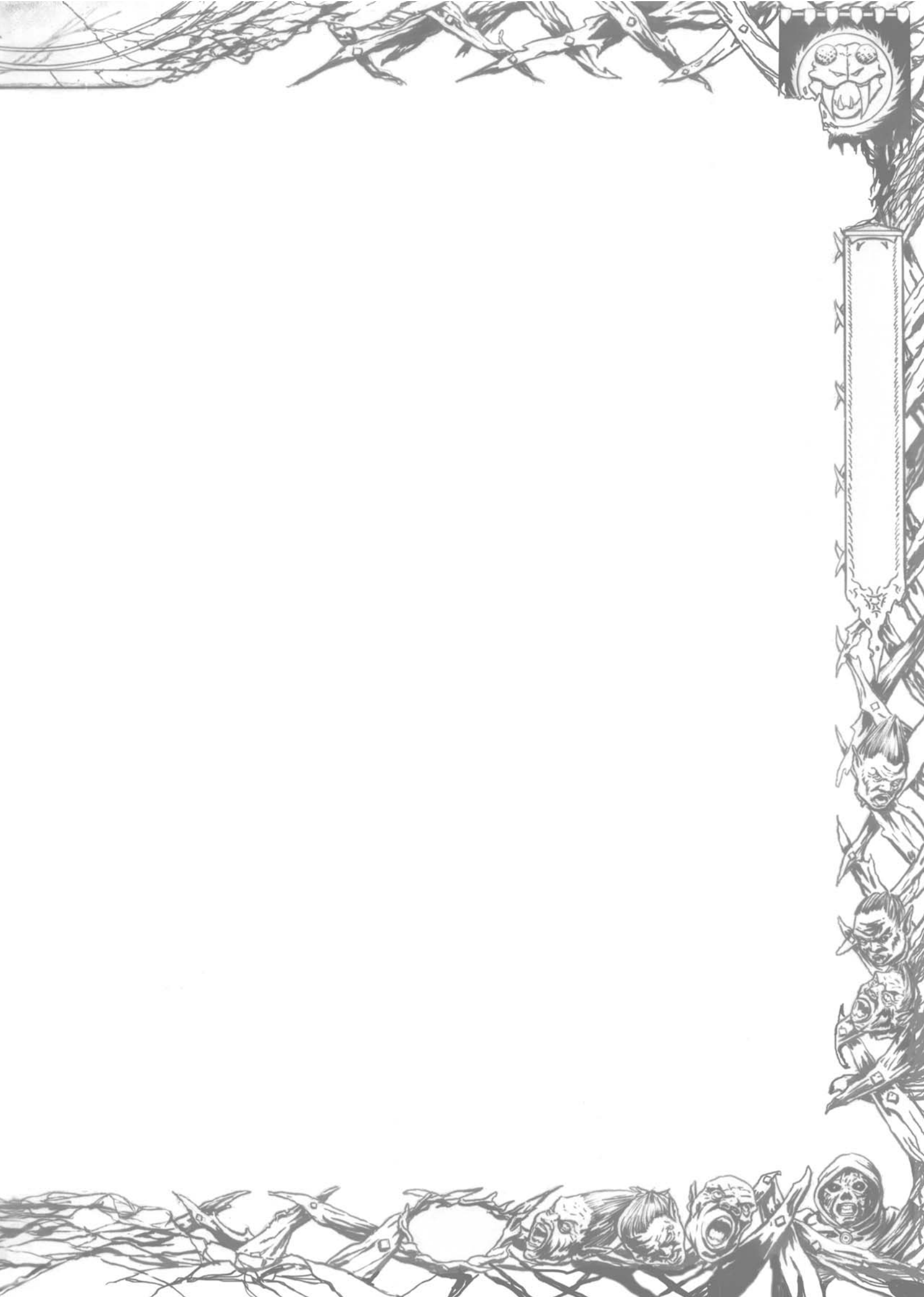
### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

System Reference Document Copyright 2000–2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Lone Wolf, Blood Moon Rising is (C) 2005 Mongoose Publishing under license from Joe Dever and related logos, character, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Mongoose Publishing under license from Joe Dever unless otherwise noted. All Rights Reserved. Mongoose Publishing Ltd Authorised User.







## Indizio per i Giocatori B - La Lettera della Guardia

Sergente Koloth,

Ti recherai immediatamente con la tua squadra alla fine della pista del boscaiolo abbandonata. L'esploratore incaricato dovrebbe essere in grado di guidarvi lì in modo impeccabile. Se non avete incontrato gli individui descritti a voi questa sera, sapete già cosa fare quando raggiungerete la Cripta Suukon. Fate tutto in fretta e possano Ramas ed Ishir vegliare su di voi. È probabile che sia in ballo la sicurezza di Toran e Sommerlund. Recuperate l'arma a tutti i costi e recatevi dal Saggio Geroyrn nel distretto meridionale una volta raggiunto l'obiettivo.

Se gli individui menzionati in precedenza hanno già localizzato l'arma, offritegli il vostro aiuto per la distruzione della creatura chiamata 'Segugio Lacerante'. Riceverete ulteriori dettagli da coloro che avranno recuperato l'arma. Considerate la loro sicurezza e il successo della missione la priorità più alta. Per la sicurezza di noi tutti, la bestia deve essere uccisa.

Saluti,

Capitano Barnet, Guardia Meridionale

# LUPO SOLITARIO

## L'alba della Luna di Sangue

**Avventura per: Lupo Solitario Gioco di Ruolo**

Edito da:



**Editori Folli**

[www.editorifolli.it](http://www.editorifolli.it)

**MONGOOSE PUBLISHING**

[www.mongoosepublishing.com](http://www.mongoosepublishing.com)

[www.luposolitariogdr.it](http://www.luposolitariogdr.it)